LA PRIMA RIVISTA INDIPENDENTE DEDICATA A PLAYSTATION

SUPER CONSOLE PLAYSTATION

IN ANTEPRIMA
TEKKEN TAG TOURNAMENT
TOSHINDEN SUBARU

RECENSITI
ACE COMBAT 3
WWF ATTITUDE
APE ESCAPE
V-RALLY 2

INTERVISTA ESCLUSIVA AL PRODUTTORE DI

RESIDENT EVIL 3 NEMESIS

LUGLIO/AGOSTO
1999
L.7.000
Gruppo Editoriale FUTURA
WWW.FUTURA-GE.COM

DRIVER

"Ti promettiamo la più bella corsa della tua vita"

- Ufficiale PlayStation Magazine Aprile '99 (9/10)

"Originale, divertente, tecnicamente valido: uno dei migliori giochi del 1999".

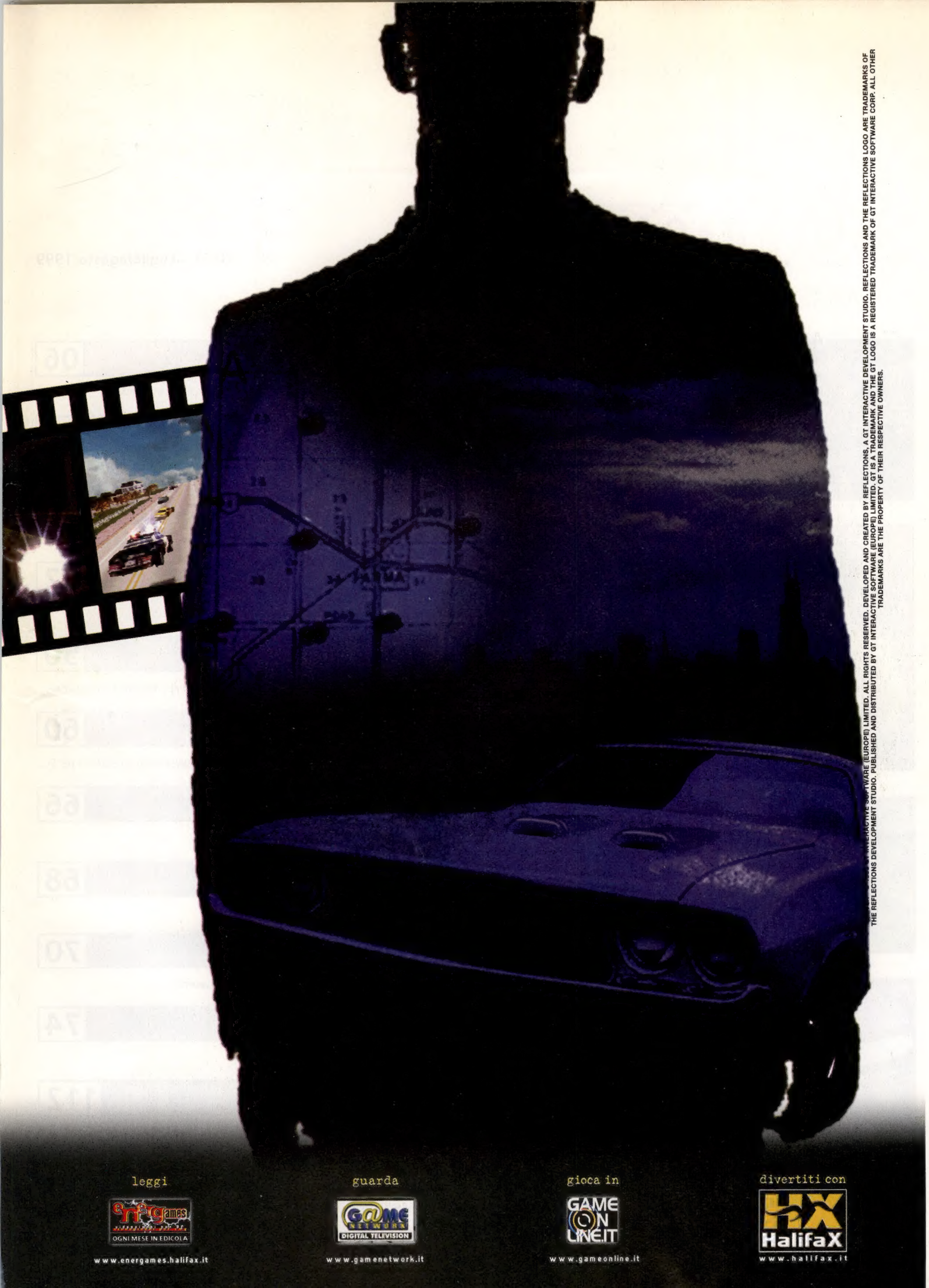
- Superconsole PlayStation

REFLECTIONS

PlayStation™

RADIO 105 NETWORK

completamente in ITALIANO



leggi

energames
OGNI MESE IN EDICOLA

www.energames.halifax.it

guarda

GAME NETWORK
DIGITAL TELEVISION

www.gamenetwork.it

gioca in

GAME ON LINE.IT

www.gameonline.it

divertiti con

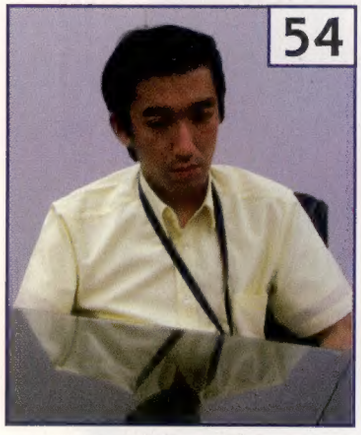
HX HalifaX

www.halifax.it

THE REFLECTIONS DEVELOPMENT STUDIO. PUBLISHED AND DISTRIBUTED BY GT INTERACTIVE SOFTWARE (EUROPE) LIMITED. ALL RIGHTS RESERVED. DEVELOPED AND CREATED BY REFLECTIONS, A GT INTERACTIVE DEVELOPMENT STUDIO. REFLECTIONS AND THE REFLECTIONS LOGO ARE TRADEMARKS OF GT INTERACTIVE SOFTWARE (EUROPE) LIMITED. GT IS A TRADEMARK AND THE GT LOGO IS A REGISTERED TRADEMARK OF GT INTERACTIVE SOFTWARE CORP. ALL OTHER TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.

Sommario

N°61 - Luglio/agosto 1999



PREVIEW

Assault Suits Valken 2	46
Demolition Racer	28
Dew Prism	40
Eagle One: Harrier Attack	30
Guitar Freaks	44
Omikron: The Nomad Soul	24
Patlabor The Game	48
Tekken Tag Tournament *(coin-op)*	36
Toshinden Subaru	42
Vandal Hearts 2	38
Warpath: Jurassic Park	26

REVIEW

Ace Combat 3: Electrosphere	80
Ape Escape	92
Bomberman	96
Bomberman Fantasy Racing	98
Castrol Honda Superbike Racing	102
Crash Bandicoot 2 (Platinum)	108
Devil Summoner Soul Hackers	90
Final Fantasy VII (Platinum)	110
Gran Turismo (Platinum)	106
Kartia	88
Kotobuki Grand Prix	82
Rampage Universal Tour	94
Triple Play 2000	104
V-Rally Championship Edition 2	100
Wing Over 2	84
WWF Attitude	86

PLAYGROUND 06

La rubrica della posta, curata ancora una volta da Marcello Cangialosi.

PLAYFAQ 14

Come sempre, le risposte ai quesiti posti più di frequente dai lettori di **SPC**.

PLAYWORLD 18

News a manetta, con un ampio spazio dedicato ovviamente al recente "caso **Resident Evil**".

BIG IN JAPAN 32

Tutte le novità direttamente dal Paese del Sol Levante.

ONE ON ONE 50

Tre interviste esclusive, con Shinji Mikami, Keiji Inafune (Capcom) e Yasuhide Kobayashi (SCEI).

OUTER WORLDS 60

Le ultime mosse di Nintendo e Sega, e un mini-speciale sulle schede acceleratrici per PC.

PLAYNET 66

Per orientarsi nella Grande Rete...

RETROGAMING 68

Questo mese parliamo del CD-I di Philips.

VISUALITY 70

Proseguono le lezioni di grafica dell'esimio dottor Avecone...

SPECIALE 74

Tutto quello che c'è da sapere sull'emulazione!

SUPERTRIX 112

Ovvero la rubrica dedicata a trucchi, *cheat mode* e codici vari.

PRIMO PIEDE 114

Immancabile in chiusura, il mercatino dell'usato di **Super PlayStation Console**.

EDITORIALE

QUANTE SONO? VENTIQUATTRO? VENTISETTE? TRENTA?

Negli ultimi mesi le riviste monoformato dedicate al panorama ludico per PlayStation sono cresciute come i brufoli sul viso di un adolescente, anzi di più: come le tasse o il prezzo della benzina.

E' un bene? Può darsi, ma a rischio di sembrare polemico, ho il pruriginoso desiderio di chiedervi, oh carissimi ed illustrissimi colleghi: ma quanti accidenti siamo qui dentro?

Facendo un rapido calcolo mentale, nonché succhiando avidamente una caramella al mentolo, senza il supporto di alcun dato ufficiale né ufficioso e basandomi unicamente sulla mia ambigua percezione della realtà dei fatti-non-parole né tanto meno numeri (21-34-45-65-71-84, numero jolly 6; giocateli non si sa mai e ricordatevi di noi se sbancate il *jackpot*), verrebbe da pensare che negli ultimi due anni il numero di riviste PlayStation sia aumentato al ritmo di una nuova testata ogni trentasei nuovi giochi di mamma Sony commercializzati nel mercato italiota. Non è vero, sto mentendo a me stesso. In realtà le cose sono molto più drammatiche. L'incremento del materiale (dis)informativo attinente al mirabolante mondo PlayStation, si è palesato tutto d'un botto e solo negli ultimi sette mesi (anche qui, sparo dati a casaccio, ma l'idea è quella e credo di trovarmi d'accordo con me stesso).

Nessun altro mercato editoriale è mai cresciuto così rapidamente. I pochi che l'hanno fatto sono crollati, annichiliti dal peso della dispersività dell'offerta e del conseguente disinteresse della domanda (che poi sareste voi che leggete). Ne resiste solo uno, da secoli, ed è quello pornografico... er...

Uff, aprite le finestre per favore, fate entrare un po' d'aria fra le pagine. Non si respira più! Anzi, caro lettore, dopo averti ringraziato con un ossequioso inchino per aver scelto (ancora una volta?) **Super PlayStation Console** come tua guida nel mare di novità ludiche in cui ti è dolce naufragare, ti chiedo un favore piccolo piccolo: potresti gentilmente scuotere la rivista affinché il sangue possa rientrare in circolo? Giusto una scrollatina...

...(aspetto che tu scuota la rivista)...

Grazie (se l'hai fatto davvero sei un grande). Finalmente. Si sta stretti come in una banalissima scatola di sardine lì dentro, insieme agli esimi compari di questa avventura editoriale a cavallo di Sony. Sono contento che tu abbia scelto questa rivista invece delle altre perché vuol dire tre cose:

a) Che siamo usciti in edicola con una cover (che è il modo anglo-fico per dire "copertina") migliore del solito.

b) Che a mia totale insaputa è stata allegata alla rivista la bambola gonfiabile di Lara Weller (in arte Croft).

c) Che sai scegliere e basta.

(In realtà ci sarebbe una quarta cosa, ma te la dico dopo, in privato.)

Bene, qualunque sia la verità alla base della tua decisione ti ringrazio di cuore augurandoti di mangiar bene per sentirti in forma.

Ah, prima di andare, dai un'occhiata alle prime due pagine di **PlayWorld**, così ti metti a ridere.

Ciao e arrivederci a settembre.

Marcello Cangialosi
morfeus@tin.it

SUPER PLAYSTATION CONSOLE

GRUPPO EDITORIALE FUTURA S.P.A.
Nuovo Centro Direzionale
Via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI)
Telefono: 02/665261 - Fax: 02/66526222
WWW.FUTURA-GE.COM

DIRETTORE RESPONSABILE	Paolo Reina
COORDINAMENTO EDITORIALE	Massimiliano Anticoli
CONSULENZA EDITORIALE	Simone Crosignani
CONSULENZA TECNICA	Marcello Cangialosi
REDAZIONE	Paolo Cardillo
COPERTINA, GRAFICA E IMPAGINAZIONE	Simone Crosignani
CORRISPONDENTE DAL GIAPPONE	Nicolas Di Costanzo
UFFICIO TRAFFICO	Barbara Varisco

HANNO COLLABORATO:
Adriano Avecone, Igor Berzi, Diego Cortese, Ivan Fulco, Erik Pede, Fabrizio Pedrazzini, Fabio Ravetto, Marco Ravetto, Matteo Tenca

PUBBLICITA'
Pubblicità Diretta Gruppo Futura
Laura Meneghin - Telefono: 02/66526286

Gruppo Editoriale FUTURA L'innovazione come missione

SEDE LEGALE
Via XXV Aprile 13
20092 Cinisello Balsamo (MI)

ABBONAMENTI
Ufficio abbonamenti Gruppo Futura
Telefono: 02/66526213
(dalle ore 9 alle 12:30)
Fax: 02/66526300
(I versamenti devono essere effettuati sul ccp n°38805206)

STAMPA
Tiber - Brescia

FOTOLITO
DTP - Bresso (MI)

DISTRIBUZIONE
So.di.p - Via Bettola 18
20092 - Cinisello Balsamo (MI)

Sped. in Abb. Post. - 45% , art.2 comma 20/B, legge 662/96 - Filiale di Milano. Contenuto pubblicitario non superiore al 45% Registrazione del Tribunale di Monza del 14/1/94 n° 949. **Super Console** possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da PlayStation Plus - Emap Images UK. Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case. **Super Console** è una rivista indipendente non connessa a Sony. Gruppo Futura è un marchio registrato Gruppo Editoriale Futura S.p.a. Tutti i diritti sono riservati. Manoscritti, dattiloscritti, articoli, fotografie e disegni non si restituiscono anche se non pubblicati. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta in alcun modo, incluso qualsiasi tipo di sistema meccanico ed elettronico, senza l'autorizzazione scritta preventiva dell'Editore, ad eccezione di brevi passaggi per recensioni. Gli autori e l'Editore non potranno in alcun caso essere responsabili per incidenti o conseguenti danni che derivino o siano causati dall'uso improprio delle informazioni contenute. Prezzo del numero L.7.000. I numeri arretrati dell'anno 1997/98 possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non è possibile richiedere numeri antecedenti il gennaio 1997. Non si effettuano spedizioni in contrassegno. I versamenti devono essere effettuati sul ccp n° 38805206 intestato a Gruppo Editoriale Futura, via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI). L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato. Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art. 74 - 1° comma Lettera "c" del D.P.R. n° 633/72 e successive modificazioni. I lettori che non trovassero **Super Console** in edicola sono cortesemente pregati di telefonare in redazione.

PlayGround

PlayGround - Super PlayStation Console
Via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI)
e-mail: morfeus@tin.it
Per la pubblicazione degli indirizzi *e-mail* è necessaria esplicita richiesta

a cura di Marcello Cangialosi

SPETTABILE REDAZIONE DI SPC,
sono un vostro lettore da circa due anni. Della vostra rivista apprezzo di più le recensioni di materiale d'importazione (uno dei principali motivi per cui l'acquisto). Tuttavia, negli ultimi mesi, sono venuti alla luce alcuni aspetti estremamente discutibili. Ma andiamo con ordine:

1. Ho notato (purtroppo) un aumento dell'esterofilia nipponica già presente nella vostra rivista. Un conto è essere appassionati di un certo tipo di giochi prodotti in Giappone (gli RPG, per esempio), un conto è vedere sotto una luce negativa prodotti non giapponesi o "poco Jappo". **Final Fantasy VIII** è l'esempio più chiaro: non mi sembra una cosa negativa il fatto che sia "meno giapponese" (non è vero, tra l'altro, se si osservano certi "dettagli"), così come la scelta del bravo Nomura come *character designer* al posto del sopravvalutato Amano non è certo da considerarsi problematica. Simili problemi si possono trovare anche nell'ultima *preview* di **Gran Turismo 2**, quando si parla dell'influenza dei videogiocatori non Giapponesi.

2. Si è ridotto notevolmente (per non dire azzerato) lo spazio dedicato ai giochi giapponesi importati negli Stati Uniti. Non pubblicare una recensione di **Xenogears** in versione USA mascherandosi dietro al fatto di averlo recensito in versione Jap non è una bella cosa, tenuto conto che sono state dedicate due pagine all'uscita italiana di **Metal Gear Solid** (peraltro scadente - la versione italiana, non la recensione - con un pessimo doppiaggio e traduzioni discutibili), già recensito in versione giapponese, esattamente come **Xenogears**. Non mi risulta che quest'ultimo fosse meno atteso del prodotto Konami, per cui... Anche le *preview* ne hanno risentito. Per esempio non si è citata l'uscita di **Ergheiz** negli USA, prevista per quest'estate, assieme a **Star Ocean: The Second Story**. E dire che le notizie sono tutt'altro che nuove... In questo modo si sorvola su molti titoli validi, ad esempio **Legend of Legaia**, uscito a marzo e bellamente ignorato. Credo sia utile pubblicare un numero maggiore di recensioni di materiale nipponico che è stato adattato per il mercato occidentale (USA *in primis*, visto che inspiegabilmente grandi titoli là pubblicati non arrivano in Europa). Non significa "tagliare" le recensioni nipponiche, ma affiancarle ad altre che parlano di prodotti sicuramente più fruibili ai più (è indubbio che tra i lettori sia maggiore la percentuale di coloro che masticano l'inglese rispetto a quella di chi conosce BENE il giapponese).

3. Nel numero 59 la recensione di **Final Fantasy Collection** sembra volta al mostrare che alcuni degli episodi precedenti della saga siano meglio degli attuali... Peccato che una simile visione tralasci alcuni difetti importanti dei suddetti giochi. Tanto per cominciare, la trama di **Final Fantasy VI** è scontata e banale, nient'affatto "adulta", presentando personaggi poco approfonditi (i casi più macroscopici riguardano la protagonista Terra Branford e Shadow), con un boss finale a dir poco ridicolo (distrugge tutto perché è pazzo... viva l'originalità). Inoltre le illustrazioni del tanto decantato Yoshitaka Amano sono fra le PEGGIORI che abbia mai realizzato: il lavoro più convincente rimane quello svolto per **Final Fantasy IV**. Senza contare la difficoltà decisamente mal calibrata, la presenza di molti personaggi con abilità inutili nella maggior parte dei casi (le SwordTech di Cyan Garamonde sono l'esempio più lampante), e la brevità, visto che in 23 ore si può tranquillamente finire il gioco scoprendo tutti i segreti. **FFVI** è da tutti ritenuto il miglior episodio della saga, ma a torto (a mio avviso). Ben più interessanti sono il quarto e il quinto capitolo, sebbene inferiori al settimo (versione occidentale, viste le aggiunte). La palma di migliore trama in un RPG spetta comunque a **Xenogears**, nonostante scada un po' verso la fine.

4. Appaiono sempre più spesso nei testi le faccine (o *smiley* che dir si voglia) [chiamiamole col loro nome ok? "Emoticons"] usate su Internet e nella telematica in generale. Non ne trovo adatto l'uso, perché non dovrebbero uscire dal contesto in cui vengono usate (che NON sono le pubblicazioni cartacee di un certo livello).

> "L'arte è qualcosa per pochi, non per le masse."
> *Luca Beltrame*

5. Infine, si continua con l'altamente discutibile idea "videogiochi = arte". Perché cercare a tutti i costi di innalzare culturalmente un qualcosa che è nato con l'idea di divertire (primo e indispensabile requisito)? I videogiochi non sono arte, visto che sono il prodotto di un *business* (nessuna accezione negativa, al contrario di quanto si usa fare oggi). L'arte è un qualcosa per pochi, non per le masse.

Attendo fiducioso risposte chiare e motivate razionalmente.

Luca Beltrame
lbbros@tiscalinet.it
Collaboratore di Animania

YOSHITAKA AMANO: UN ARTISTA SOPRAVVALUTATO? (VEDI LETTERA DI LUCA BELTRAME)

Proverò a darti risposte chiare e motivate razionalmente:

1. Sono d'accordo. La nuova veste *yankee* di **Final Fantasy VIII** può piacere oppure no. A te non disturba e neanche a Diego Cortese che ne ha curato la recensione. Credo che il suo appunto in merito all'occidentalizzazione del titolo Square fosse rivolto ai fan della serie, molti dei quali disprezzano il processo di occidentalizzazione della saga in corso... come Mary, ad esempio (vedi lettera seguente). Per inciso, Yoshitaka Amano non è affatto sopravvalutato. Al di là della sua partecipazione allo sviluppo della serie **Final Fantasy** (e **Front**

Mission e **Gun Hazard**), Amano è noto, nonché apprezzato, per aver dato vita alle mitiche serie televisive *Gatchaman, Hutch the Honeybee* (aka *Ape Magà*), *Time Bokan* (la saga della macchina del tempo Yattaman et simila) e *Doronjo*. Ben 6.000 persone hanno visitato la mostra "Think Like Amano" tenutasi a New York nel novembre del 1997 ed almeno il triplo quella tenutasi a Tokyo nel 1998. Attualmente fa un po' di tutto, dallo stilista allo sperimentatore di nuovi generi artistici dove la musica si fonde con le immagini... un visionario.

2. **SPC** ha dedicato due pagine alla recensione di **Metal Gear Solid** PAL perché, di fatto, il titolo Konami è stato commercializzato in Italia. **Xenogears** no e mai lo sarà. Certo, **Final Fantasy Tactics** (uno dei tanti capolavori Square esclusi dal piano di commercializzazione in Europa) è stato accolto per ben due volte nello spazio recensioni di **SPC** (sui numeri 40 e 46 per le versioni JAP e USA rispettivamente), ma ciò rappresenta l'eccezione, non la regola. **SaGa Frontier**, **Bushido Blade 2**, **Parasite Eve** o **Brave Fencer Musashi** sono stati tutti recensiti esclusivamente nella loro edizione nipponica. Di norma, **SPC** cerca di evitare ridondanze pur informando i suoi lettori sulla disponibilità delle edizioni occidentali dei titoli nipponici già recensiti. Dell'esistenza delle versioni americane di **Ergheiz** e **Star Ocean 2nd Story** è stata data comunicazione nei numeri 59 e 60 di **PlayFAQ**. Ok, non è molto, ma abbiamo inserito le *Release Dates* proprio per questo. A riguardo di Legend of Legaia, hai ragione: abbiamo ignorato un titolo che, onestamente, non c'è parso particolarmente interessante. Con ogni probabilità ne recensiremo la versione PAL, in arrivo dopo quest'estate.

3. Risponde Diego Cortese. "Nel realizzare la recensione di **Final Fantasy Collection** era mia intenzione primaria valorizzare i titoli contenuti nella collezione e non affermare che siano totalmente superiori a quelli attuali. Se, esaltato dai piacevoli ricordi che mi portavano alla mente i gloriosi RPG Square, ho dato quest'impressione, me ne scuso in anticipo. Permettimi però di obbiettare su quanto affermi circa **Final Fantasy VI** (sto per esprimere pareri personali perfettamente opinabili). Non ritengo che la trama del gioco sia banale, anzi trovo che il modo in cui è stata strutturata sia di gran lunga più originale di buona parte dei titoli prodotti in quegli anni. Non si tratta infatti della classica avventura *fantasy* popolata da eroi in armatura e indifese principessine da salvare, ma di una storia complessa, ricca di situazioni imprevedibili e coinvolgenti. Giudicare Terra e Shadow due personaggi poco approfonditi mi sembra... er, superficiale. Il dramma vissuto dalla protagonista mezzosangue (rifiutata sia dagli umani che dagli esper) nonchè l'evoluzione del freddo assassino in eroe capace di sacrificare la propria vita per salvare tutto il gruppo, mi paiono descritti in modo più che efficace. Non dimentichiamo che di protagoniste femminili (come Terra) nei giochi di ruolo non se ne sono viste molte, soprattutto in quel periodo. E che dire di Kefka, un boss tanto "ridicolo" da essere considerato uno dei migliori (e più bastardi) nemici della saga. Non penso sia un caso che Square abbia deciso di ritrarre il suo volto sulla serigrafia del CD della prima versione *single* di **Final Fantasy VI** per PlayStation. Altresì ritengo che le illustrazioni realizzate dal maestro Amano non siano affatto "le peggiori che abbia mai realizzato". Si potrebbe discutere all'infinito circa caratterizzazione, capacità e fascino di tutti i quattordici personaggi disponibili nel gioco, ma mi sembra di aver rubato fin troppo spazio alla rubrica di Marcello. Concludendo, mi trovo perfettamente concorde con chi ritiene **FFVI** uno dei migliori episodi della saga. Giocare a **FFVI** è comunque *retrogaming*, una passione sicuramente non condivisa da tutto il mondo videoludico. Per quanto riguarda **Xenogears** ho apprezzato molto la storia, ma come dici tu, scade un po' nel finale. Un vero peccato..."

4. Accidenti che integralista! ;-P

5. Hai una strana concezione dell'arte, caro Luca. Il fine economico non esclude necessariamente la natura artistica del prodotto ludico. Far divertire è un'arte e ogni volta che gioco a **Zelda** e dimentico di avere il *controller* in mano, mi rendo conto che Miyamoto è un maestro di quell'arte. E ti assicuro che nessun colletto bianco è capace di tanto.

IMPERITURO MORPHEUS,
mi chiamo Mary e ho 16 anni. Vorrei rispondere alla lettera di Giorgio pubblicata sul numero di aprile di **SPC** e spero che me ne darete la possibilità.

Anche io sono appassionata della saga di **Final Fantasy** e quando è uscito **Final Fantasy VIII** mi sono precipitata sugli scaffali del mio negoziante di fiducia. [...lamenta l'occidentalizzazione di **Final Fantasy VIII**]. Quindi mi domando: che fine farà la saga di **Final Fantasy**? Che fine farà lo stile *manga* che ci piace tanto? Ormai in **FFVIII** non c'è più niente che ci faccia ricordare un *anime*, né tanto meno un RPG! A questo punto possiamo pure dire che Aerith è morta per sempre e che **FFVIII** è finito, ma...

Io credo che **FFVIII** sia già morto anche prima di nascere e che la Squaresoft farebbe bene a decidersi se imboccare la strada dei giochi di avventura, oppure continuare a insistere con i giochi di ruolo. Ci sono molte case produttrici che sfornano RPG eccezionali:

IL DESIGN OCCIDENTALE DI FINAL FANTASY VIII È DA RITENERE UN BRUTTO SEGNALE? (VEDI LETTERA DI MARY)

Namco (**Tales of Destiny**), Capcom (**Breath of Fire III**), Konami (**Suikoden**). RPG amati e rispettati che non avranno una grande grafica, ma che sono "ancora" RPG! Ed è questo ciò che conta.

Mary
Via e-mail

Credo che Squaresoft abbia sempre voluto sfondare nel mercato americano e le varie conversioni a "brandelli" dei titoli della saga lo dimostrano. Con **Final Fantasy VII** la penetrazione nel territorio

BIT WORLD

BIT WORLD DI LAI ROBERTO
VIA F. CAVALLOTTI, 98
20052 - MONZA MI

VENDITA PER CORRISPONDENZA TEL.039/2720499

PLAYSTATION PAL UNIVERSALE L.299000
PLAYSTATION USA UNIVERSALE L.379000
ACE COMBAT 3 TEL
AIRLINE PILOT (SIMULAZ.) TEL
ATLANTIS THE LOST TALES
AZURE DREAMS L.109.000
BASS LANDING TEL
BEAT MANIA L.69.000
BIO HAZARD 2 D.SHOCK TEL
BLOODY ROAR 2 TEL
BRAVE FENCER M. USA TEL
CAPCOM GENER. II TEL
CAPITAN TSUBASA J L.139.000
CYBER ORG TEL
DINO CRISIS TEL
DRAGON BALL Z 1 L.85.000
DRAGON BALL Z 2 L.85.000
DRAGON BALL GT L.85.000
DRAGON VALOR TEL
EVANGELION L.139.000
EINHANDER L.69.000
FATAL FURY WILD AMBITION
FINAL FANTASY TACT. L.109.000
FINAL FANTASY 8 TEL
FINAL FANTASY COLL. TEL
FISHERMAN BAIT L.109.000
FRONT MISSION 2 L.59.000
FRONT MISSION ALT. L.59.000
GRAN TURISMO 2 TEL
GUNDAM MOBILE S. 2.0 L.89.000
GUNDAM MOBILES. 1.0 L.89.000
GUNDAMPERFECTIVEAL.89.000
GUNDAM CHAR'S COUNTER - ATTACK TEL
JO JO'S BIZARRE ADV. TEL
LEGEND OF LEGAIA RPG TEL
LEGEND OF MANA TEL
LUPIN 3 L.89.000
LUNAR SILVERSTAR ST. TEL.
LUNAR 2 ETERNAL BLUE TEL
KARTIA TEL
KING OF FIGHTERS 98 L.129.000
JAPAN PRO WRESTLING 3TEL
YUNA FINAL EDITION L.119.000
XENOGEAR USA TEL
MACROSS L.89.900
MACROSS VFX2 TEL
MARVELS.HEROSVSST.FIGHTE
METAL GEAR SOLID INTEGRAL
METAL SLUG TEL
PARASSITE EVE USA L.125.000
POCKET FIGHTER L.69.000
ROBOT WAR 5 L.89.000
RESIDENT EVIL D. CUT L.69.000
SAGA FRONTIER L.109.000
SAGA FRONTIER II TEL
SAILOR MOON L.139.000
SD GUNDAM G ZERO TEL.
SILENT HILL TEL
SYPHON FILTER TEL
SLAYER'S ROYAL II TEL
STREET FIGHTER ZERO 3 TEL
TEKKEN 3 L.69.000
WINNING ELEVEN FINAL V. TEL

SEGUE JAP/USA
ASSAULT SUITE VALKEN II TEL
CYBERNETIC EMPIRE TEL
DEEP FREEZE L.99.000
EHRGEIZ L.119.000
PATLABOR THE GAME TEL
PSYCHIC FORCE II TEL
RASETZU NO KEN TEL
SOUL RIVER TEL
STAR IXIOM TEL
REAL ROBOT BATTLE TEL
RIDGE RACER 4 TEL
RIVAL SCHOOL 2 TEL
S.ROBOT WAR F FINAL TEL
S.ROBOT WAR COMP. BOX TEL
TRON & KOBUN TEL.

GIOCHI PAL
CHRASH BANDICOOT 2 L.49.000
GRAN TURISMO L.49.000
ISSS 98 L.69.000
ODDWORLD 2 L.69.000
TOMB RAIDER 3 L.79.000
TOMMY MAKKINEN RALLY L.59.
V-RALLY L.49.000

DREAMCAST
NEO GEO
WONDERSWAM
SATURN
GAME GEAR
PC HENTAI VM18
GAMEBOY
CD MUSICALI:
DRAGON BALLZ/SAILOR MOON/RANMA 1/2/MAISON IKKOKUCITY HUNTER/ FINAL FANTASY /EVANGELION
L.25.000
GAME MUSIC L.19.900

VIDEO CD JAP
DRAGON BALL Z (8FILM) L.25.000
DRAGON BALL GT (20FILM) L33.9
RANMA 1/2 (2FILM) L.25.000
CITY HUNTER CONF. 4 FILM L.75
CITY HUNTER2 CONF.4FILM L.75
EVANGELION (13 FILM) L.25.000
LA BLUE GIRL CONF. 6 FILM L.95
INV. NIGHT SCHOOL CONF.6 L.95
GUNDAM WING (8FILM) L.36.900
MAZINGA L.26.900
MAZINGA VS GOLDRAKE L.26.900
GHOST IN THE SHELL 2F. L.48.90

GIOCHI PAL USATI
ACTUA SOCCER L.19.000
BOMBA 98 L.29.000
CIRCUIT BRAKERS L.29.000
DESTRUCTION DERBY 2 L.25.000
DUKE NUKEM 3D L.25.000
BREATH OF FIRE 3 L.35.000
CHRASH BANDICOT 3 L.39.000
FADE TO BLACK L.19.000
FIFA 97 L.25.000
FINAL FANTASY 7 L.29.000
INT. S.STAR SOCCER L.22.000
LOADED L.19.000
XENOCRACY L.25.000
MEGA MEN BATTLE & CHASE L.35.000
NFL EXTREME L.29.000
NIGHTMARE CRATURES L.29.000
PANDEMONIUM L.19.000
PANDEMONIUM 2 L.29.000
PSYCHIC FORCE L.29. 000
PLAYER MANAGER L.19.000
PREMIERE MANAGER 98 L.29.000
RAYMAN L.19.000
THE LOST WORLD L.25.000
TEST DRIVE OFF ROAD L.29.000
RAGE RACER L.29.000
SENSIBLE SOCCER L.29.000
SOUL BLADE L.29.000
SPICE GIRL L.25.000

TELEFONA PER ALTRI TITOLI
SUPERACTIONREPLY
PERMETTE DI VEDERE TUTTI I GIOCHI USA/JAP ED ALTRI SU PLAYSTATION PAL L.29.900

ACCESSORI
ACTION REPLY L.29.900
CAVO RGB SCART L.15.000
JOYPAD COMP. L.15.000
MEMORY CAR 15B COMP. L.9.900
MEMORY CARD 120 BLOCCHI L.33.000
MEMORY CARD 360 BLOCCHI L.49.000
PAD DUAL SCHOCK L.39.000
PISTOLA CON VIBRAZIONE L.35.000
POCKET STATION TEL
VOLANTE+PED. L.99.000

MODIFICAUNIVERSALE USA/JAP/EURO L.50.000
VIDEO CD CARD L.139.000
SI EFFETTUANO RIPARAZIONI SU TUTTE LE CONSOLE

statunitense è stata per la prima volta massiva (ha venduto il triplo rispetto a **Final Fantasy III**, soprattutto grazie al 3D e alla rimodellazione dei personaggi) pertanto non mi sentirei di biasimare Square se cerca di approfittarne calcando la mano con **Final Fantasy VIII**. La saga potrebbe anche guadagnarci. Ve lo immaginate un **Final Fantasy** in stile **Ultima**? In verità credo che l'occidentalizzazione della serie **Final Fantasy** non sia necessariamente il segnale dell'occidentalizzazione di tutta Squaresoft. Titoli come **Saga Frontier 2** (che verrà convertito in PAL, ha annunciato la neo-fondata Square Europe) e **Legend of Mana**, con il loro *design* vecchio stile, rassicurano in questo senso.

CARO MARCELLO,
dopo aver letto la missiva di Pasquale *aka* Solid Snake pubblicata sullo scorso numero di **SPC**, vorrei esporre le mie considerazioni in merito al presunto deprezzamento dell'esperienza ludica causato dall'utilizzo di *software* pirata. [...] L'idea di acquistare titoli contraffatti per un decimo del prezzo originale personalmente non mi attira affatto. Al di là dell'assenza di confezione originale, manuale e CD colorato o più in generale, al di là del collezionismo, penso che acquistare un *game* copiato non sia esattamente la stessa cosa che acquistarne uno originale [già, mi sa di no...]. Lungi dall'apprezzare appieno l'esperienza ludica offerta da un qualsiasi *videogame*, chi acquista materiale contraffatto non attribuisce importanza alcuna alla qualità dei giochi, siano essi capolavori o ciofeche, ma si limita a giocare il *game* con il minimo senso critico. L'importante per il pirata non è tanto divertirsi, ma accumulare quanto più *software* possibile in modo da mostrare la propria "collezione" ai propri amici. Eh si, perché, caro Marcello, ci sono anche i pirati collezionisti. Tanto per fare un esempio, un mio amico si vanta della sua collezione di titoli masterizzati con un certo compiacimento, e a mio avviso anche con una certa ipocrisia. No, non è questo il modo di videogiocare. Il vero appassionato acquista meno titoli (o meglio meno pattume) ma allo stesso tempo prova una notevole soddisfazione al momento dell'utilizzo di questi ultimi. Il vero appassionato non considera i videogiochi come "semplici giochini", ma li osserva, li gioca, li vive con senso critico, e non con un atteggiamento di totale indifferenza. Come detto giustamente dal buon Snake, chi compra *software* pirata rovina non solo l'industria, ma anche se stesso, la sua natura di videogiocatore. A volte, però, chi acquista software illegale lo fa non per il prezzo minore, ma semplicemente per seguire la massa, per non essere preso per scemo dagli "amici". Io stesso sono deriso dagli altri, caro Marcello. Solo perché acquisto giochi originali. Solo perché sono un vero appassionato di videogiochi. Questa è la triste realtà. Oltre a distruggere l'industria e a sminuire il valore dell'esperienza ludica, la pirateria rovina anche l'amicizia. E scusa se è poco.

"Oltre a distruggere l'industria e a sminuire il valore dell'esperienza ludica, la pirateria rovina anche l'amicizia"

Roberto Ditali

Un saluto,
Roberto "Stakanon" Ditali
stakanon@tin.it

Non è poco, senz'altro, ma un'amicizia che si incrina per un CD masterizzato mi chiedo che amicizia sia.

CIAO MORPHEUS,
ho letto con attenzione una lettera del mese scorso, se non erro, che vedeva come causa di disaffezione dai videogiochi la pirateria. Permettimi di dire la mia in proposito. Non posso definirmi un utente PlayStation della prima ondata, ma non per ragioni puramente economiche: il fatto che non mi spingeva all'acquisto era la mancanza di personaggi carismatici nei videogiochi. Voglio dire: una specie di topo saltellante (Crash), un'archeologa, ecc... Insomma, nessun gioco aveva quella magia che mi aveva spinto a prendermi senza esitazione SNES. Bada bene, non sto parlando della qualità effettiva dei giochi (sebbene tuttora trovi **Tomb Raider** di una noia aberrante come anche **Crash Bandicoot**, ma *de gustibus*...), ma di quella alchimia di tanti fattori che ti tengono incollato al gioco e che ti fanno innamorare di un personaggio: tuttora, i giochi e i personaggi che ho amato sono ben pochi, tra cui **Castlevania Symphony of the Night**, e alcuni picchiaduro che sono in 3D, come **Rival Schools** o **Bloody Roar** anche se pur essendo 3D mantengono una stretta impostazione 2D (inoltre i personaggi hanno carisma da vendere, cosa che quelli di **Tekken 3** dal mio punto di vista, non hanno affatto). [...]

Ecco! La cosa che mi rattrista è che con le potenzialità delle console moderne si potrebbero creare giochi e personaggi dalle storie splendide e ispiranti, giochi con carisma che ti riescono a fare immedesimare nei personaggi che utilizzi di volta in volta. Oggi il 3D sembra invece utilizzato per aumentare lo straniamento tra me e il personaggio. Non prendermi come un nostalgico per i miei gusti in fatto di giochi [...], il problema di mancanza di carisma l'ho sempre riscontrato in qualsiasi sistema da me utilizzato (e non sono pochi), ma sulla PlayStation si arriva a dei livelli insopportabili. So che riceverò tonnellate di insulti per queste mie affermazioni, chi in difesa di Lara, chi in difesa di Law, ma sentivo l'esigenza di dire la mia.

Aspetto di sentire cosa ne pensi.
Marco
Via e-mail

Penso che tu non abbia tutti i torti. Personaggi-mito come Mario, Link e lo stesso Pacman, si portano dietro tonnellate di storia e ricordi d'infanzia. Crash, Lara, Spyro e compagnia bella, invece, si portano dietro ricordi distratti da esami universitari o da impegni lavorati o da scadenze fiscali o dalla macchina sempre a secco di benzina. Forse la disillusione ha un ruolo nella genesi di questo sentimento di disaffezione. Chi ci dice che fra vent'anni gli adolescenti di oggi non lamenteranno la mancanza del carisma di Crash, Lara e Spyro, in, chessò, Drigord, Justin e Tlanky?

Ok, è un'analisi che rimanda al vecchietto del circolo pensionistico che si legge Topolino, Diabolik o Tex (per carità, non ho nulla contro alcuno di questi miti del fumetto) snobbando Hellbrazer, Preacher o Berzerk, ma è la prima che m'è venuta in mente. Pertanto sarà quella sbagliata.

SALUTO LA PIÙ SERIA E IMPORTANTE
rivista dedicata ai videogiochi! Sono un ragazzo greco e viste le polemiche sulla pirateria ho pensato di dire la mia. Potrebbe essere altrettanto interessante per voi sapere cosa pensa una persona con una cultura un po' diversa dalla vostra (non tanto diversa però).

Prima di cominciare vorrei congratularmi con i vostri lettori perché le loro opinioni sono sempre ben motivate. Purtroppo devo esprimere la mia opinione in una lingua straniera, cosa non facile [then iparxi problima; ime misò elinas misò italòs. Opos blepis, milao elinikà. A po pu ise akrivos?]

LIBERTÀ DI PAROLA

Lettori maltrattati da **SPC** unitevi. Vittime di **PlayGround** ribellatevi.
Fate il pieno d'orgoglio ed esercitate il vostro sacrosanto diritto di replica.

[cfr. Playground 55 "Lettera un filino polemica"]
Devo ammettere di essermi fatto proprio due sane risate nel constatare che non sono l'unico a essere stato trattato come un imbecille dalla tua esimia persona. Dispiace dirlo, visto che **SPC** è sempre stata la mia rivista preferita (nel campo *videogames*), ma la tua presenza sta veramente affossandola; sei una merda e con la tua presenza la stai smerdando tutta. Complimenti, vai avanti così che sei forte!
Anonimo

CROC E' TORNATO SULLA TUA PLAYSTATION !

Accompagna Croc nei suoi fantastici viaggi ed esplora gli oltre 35 divertenti livelli di gioco. Le sue nuove avventure ti porteranno nei quattro villagi delle tribù dei Gobbo, ognuno dei quali con nuovi personaggi Gobbo, mostri maligni, e naturalmente tonnellate di divertimento!

www.foxinteractive.com

CROC 2 © 1999 Argonaut Software Ltd. Tutti i diritti riservati. CROC 2 e CROC sono marchi registrati di Argonaut Software Ltd. © 1999 Twentieth Century Fox Film Corporation. Tutti i diritti riservati. PlayStation e sono marchi registrati di Sony Computer Entertainment Inc.

Ma chi è questo? Ecco una domanda tutt'altro che irrilevante. Mi chiamo Giorgio, ho 23 anni e amo i videogiochi da quando li ho conosciuti 17 anni fa! PlayStation mi fa compagnia da tre anni e mezzo ormai. Nonostante fossi contro la pirateria e tenessi molto alla mia PlayStation, lo scorso Natale ho dovuto darla ad uno sconosciuto per farla modificare. Non solo perché non potevo più spendere 100 mila o addirittura 200 mila lire al mese per i giochi (dopotutto non sono che uno studente), ma anche perché mi sono trovato spesso a piangere quei soldi. Ho commesso errori fatali, ingannato dalla copertina o dal titolo di un gioco che prometteva più di quanto offrisse realmente.

Così ho cominciato a comprare i giochi masterizzati. Ma avevo tre problemi:

1. Mi sono trovato a spendere di più.

2. Dopo aver finito un gioco veramente bello, guardando i nomi dei programmatori mi sentivo male perché non li avevo ricompensati.

3. Facevo ricco un piccolo [*bip!* er... "malàca" in greco] il cui unico merito era che il suo papà gli aveva comprato tutto quello che gli serviva.

Ma come risolvere il problema? Secondo un vostro lettore, di cui non ricordo il nome [Simone Cicconi cfr. **PlayGround** 54], alla fine uno compra il gioco che gli piace molto e masterizza "il gioco carino dell'amico". Questa mi sembra la soluzione migliore. Secondo me la pirateria serve per una cosa: punire le *software house* mediocri. Quando cominceranno a commercializzare prodotti di un certo livello, seppur pochi all'anno, non rischieremo di buttare via i nostri soldi.

George Lazaridis
Via e-mail

Bene, un altro punto a favore della "pirateria controllata". Il problema è riuscire a rispettarne i principi, ma provare non peggiora di certo le cose. Thà ta pume Jorgos!

CIAO MARCELLO,
ho appena finito di leggere il numero di maggio di **SPC** e ti devo dire che sono rimasto molto deluso.

Nella mia precedente missiva ti feci notare che il numero delle pagine andava diminuendo mentre il prezzo era rimasto invariato. La cosa non è migliorata anzi è peggiorata. Forse, non vorrei sbagliarmi, con il numero 59 avete toccato il minimo storico di pagine, giunte alla ridicola cifra di 100. Siamo passati nel giro di appena sei mesi (num. 53-59) da 150 a 100 pagine. A questo punto mi domando a che scopo continuate ad avere la brossura! Tornate alle spille così forse il prezzo almeno diminuirà [resterebbe identico o forse si abbasserebbe a 6.897lire]!

E ancora. Ho notato con molto dispiacere l'assenza di Simone "Didimo" Bregni nell'elenco dei collaboratori e/o inviati e l'assegnazione della rubrica da lui un tempo curata ad altro giornalista! Per quale motivo? Non comprendo inoltre la mancanza di **America's Most Wanted**. Mi sembra di rivivere ciò che accadde alla fu grande rivista Game Power. Ti prego fa che non sia così.

Marcello ti prego di rispondermi in maniera completa e non come tuo solito con lettere che sembrano dei telegrammi. Saluti da un vostro affezionato se pur deluso lettore.

Carlo
Via e-mail

La mie risposte non sembrano telegrammi – STOP-

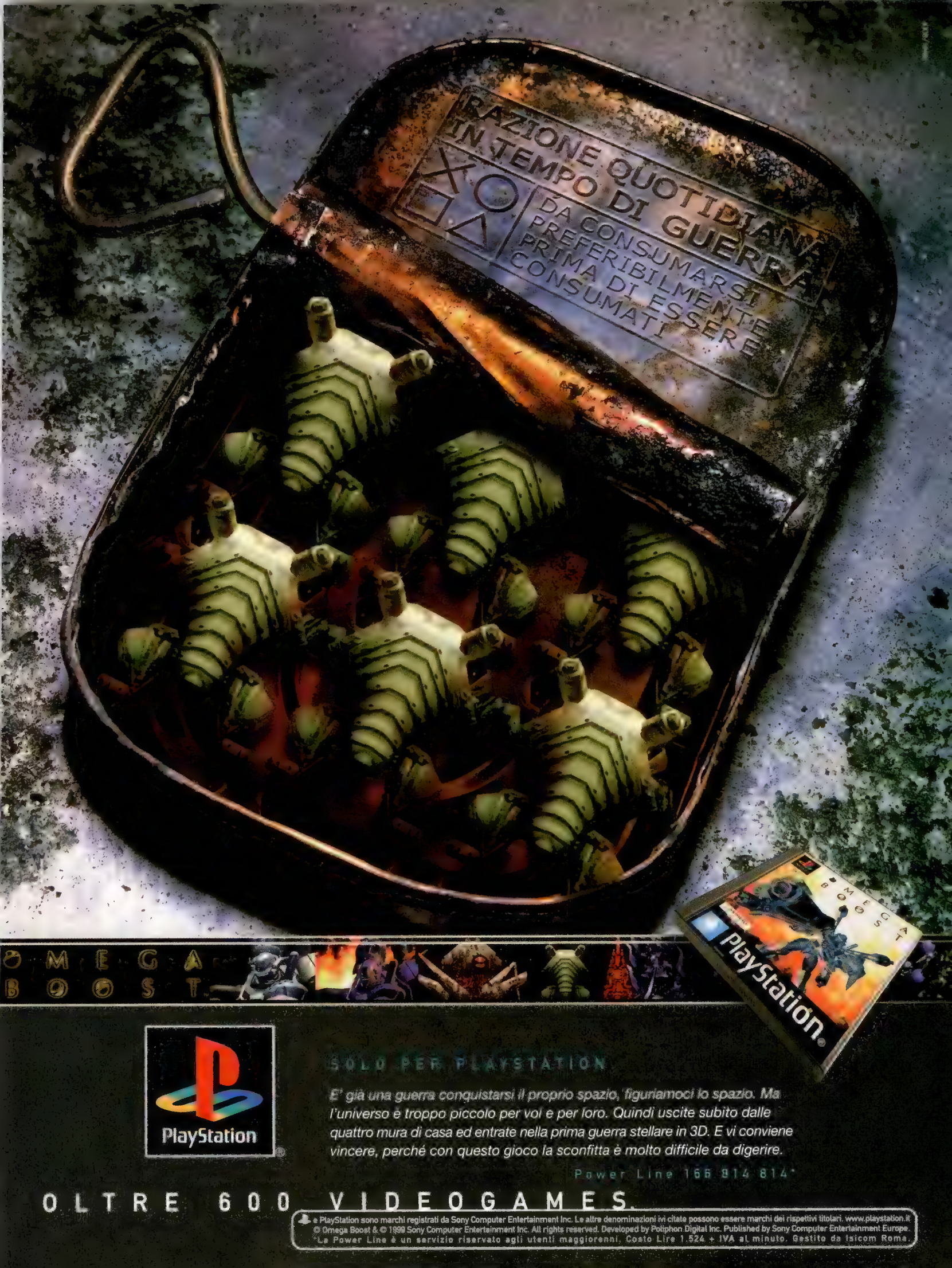
Scherzi a parte, il calo generale di **SPC** (se esiste) non è imputabile a chi la redige. E' la dura legge del *magazine* monoformato: oltre a quello editoriale, segue anche il destino della console a cui è dedicato e PlayStation non è propriamente sulla cresta dell'onda. Il supporto resta massivo in termini di *software* pubblicato, ma alquanto apatico in termini di qualità e innovazione (e anche di "qualità dell'innovazione"). Il tutto si riflette sulla rivista. Di converso, le riviste multiformato non soffrono di questa "altalena della sorte" e riescono a compensare meglio i mutamenti del mercato dando più rilievo alla piattaforma del momento. Confido che con PlayStation 2 le cose torneranno come prima caro Carlo. Più *preview*, più recensioni, più interviste, più pagine, ma soprattutto "più".

L'amico Didimo ha dovuto rinunciare alla sua collaborazione con **SPC** per un improvviso accavallamento di 23.459 impegni lavorativi (la verità è che la sua carriera universitaria ha preso una svolta importante). Non è la prima volta che Simone scompare dalle pagine di **SPC**, solo che questa volta non è destinato a tornare (non subito almeno). Da qui la mancanza di **America's Most Wanted** e l'assegnazione della rubrica **Retrogaming** al bravo Fabrizio Pedrazzini, raccomandatoci dallo stesso Didimo. Certo, gli stili sono diversi, ma Didimo è l'eccezione, non la regola.

Caro Morpheus,
Sto giocando a **Quake 2** e sono quasi a metà del gioco. Inizia il nuovo *stage*, una vetusta base aliena depositaria di chissà quali arcani misteri alieni. Ne ho superati di *stage*, non sarà difficile. Dagli *speaker* odo strani lamenti, deliri più che altro, e sono umani! Commisti ai lamenti mi giungono terrificanti i borbogli alieni, e si condensano nella mia mente quelle atmosfere gigeriane che mi avevano tanto affascinato da ragazzo, con la loro natura così insueta. L'insettario mi aspetta, devo procedere. Controllo il mio *ammo-level*. Non mi piacerebbe trovarmi di fronte a qualche tecno-xenomorfo armato di tutto punto, mentre nella mano impugno una misera *light-gun*.

Metto in pausa, sono stanco e fuori sta albeggiando. Estraggo un po' di tabacco da fiuto, e mentre armeggio *à la* Ken Parker, realizzo la straordinarietà dell'orario: "caspita! Sono le sei, un altro livello e vado a fare colazione". La mia giornata si annuncia in modo poco edificante. Sono stanco morto e la vita, per gli altri, è appena iniziata.

CHE FINE HA FATTO AMERICA'S MOST WANTED? E DIDIMO? E' FORSE IL CASO DI CHIAMARE CHI L'HA VISTO? (VEDI LETTERA DI CARLO).



PlayStation

SOLO PER PLAYSTATION

E' già una guerra conquistarsi il proprio spazio, figuriamoci lo spazio. Ma l'universo è troppo piccolo per voi e per loro. Quindi uscite subito dalle quattro mura di casa ed entrate nella prima guerra stellare in 3D. E vi conviene vincere, perché con questo gioco la sconfitta è molto difficile da digerire.

Power Line 166 814 814*

OLTRE 600 VIDEOGAMES.

PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstation.it
© Omega Boost & © 1999 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Developed by Poliphon Digital Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe.
*La Power Line è un servizio riservato agli utenti maggiorenni. Costo Lire 1.524 + IVA al minuto. Gestito da Isicom Roma.

Tolgo la pausa. Non posso fermarmi proprio ora che li ho in scacco. Imbocco un tunnel che immette nel penitenziario alieno. Innanzi a me si profila una sequela di celle ed il tutto già fa presagire ciò che dì lì a poco vedrò: i miei commilitoni virtuali in stato confusionario ed al limite della precarietà. Lo spettacolo è pietoso ed un marine, gattoni sul pavimento, farfuglia qualcosa. Cosa faccio adesso? Gli xenomorfi avranno il mio ben servito in termini di pallottole, ovviamente. Ma devo fare qualcosa. Chissà se quelli della id software avranno inserito qualche *bonus* particolare per chi vuole dilettarsi ad impersonare il ruolo dell'eroe salva mondo. Una cosa è certa, non farò come il sergente Barnes.

Non faccio in tempo a pianificare una strategia che un putiferio di detonazioni mi coglie all'improvviso, lasciando il mio alter ego in condizioni da *first-aid* ed il mio amico marine ridotto ad un cumulo di *texture* sul pavimento. No, non ci siamo. Riprendo qualche salvataggio più indietro e ripeto il passaggio. Stessa conclusione. Nel mio immaginario personale si susseguono strani *déjà vu*. La catarsi è totale.

The first casualty of the war is (the) innocence: così recitava lo slogan che accompagnava la proiezione del cult movie *Platoon*, il capolavoro di Oliver Stone. Aveva proprio una dannata ragione. Se adesso mi trovo in queste condizioni, e per giunta coi rimorsi di coscienza per il mio amico marine, è anche colpa sua. Però, a pensarci, il *tie in* di Ocean per C64 era proprio bello. Una gran confezione, non c'è che dire. Un poster, ovviamente spillato al muro e una musicassetta per ricreare il giusto feeling anni '70. Certo, non eravamo al livello di **Quake 2**, ma forse una partita la farei ancora.

Ma cosa dico? Sarà certamente il ricordo di quegli anni a dipingere tutto di rosa, no? Ma cosa dico ora? Perché ciò che mi piace oggi, domani non mi dovrebbe più piacere? Forse un libro letto un anno fa, oggi non lo leggerei più? Che confusione. E poi, del resto, quante passioni oggi non ho più?

"E' piena mattina ormai ed ho finito nuovamente **Quake 2**, ma di bonus nemmeno l'ombra."

Enzo Iammarino

E' piena mattina ormai ed ho finito nuovamente **Quake 2**, ma di bonus nemmeno l'ombra.

Con affetto,

Enzo Iammarino

Via e-mail

ECCOMI QUA: UN PIRATA QUINDICENNE divoratore di giochi masterizzati da circa un anno, quando modificai la PlayStation per avere i giochi ad un prezzo "ragionevole". Fu allora che comprando giochi masterizzati e risparmiando quindi molti soldi, mi accorsi che per arricchire la mia collezione di giochi avevo bisogno di una guida, che trovai appena entrato in edicola (chi sarà mai?). E allora cominciò la pacchia: capolavori videoludici come **Final Fantasy VII**, **Gran Turismo**, **Colin McRae Rally**, **Medievil**, **Tekken 3** ed altri ancora, diventarono miei per poche migliaia di lire, e dopo aver finito tre volte il capolavoro SquareSoft, una volta **GT** e un'altra **Medievil**, pensavo di aver raggiunto l'apice della felicità. Ma non era così. Ogni mese leggevo su **SPC** centinaia di lettere contro la pirateria e ogni volta scappavo dalla mia coscienza con la frase "per loro che hanno i soldi è tutto facile". Continuai così arrivando a quota 25-30 giochi, sperando di vantarmene con i miei amici per poi scoprire che loro ne avevano il doppio. Nel frattempo non giocavo allo stesso gioco per più di 5 minuti. Tutti quei giochi, compreso **Metal Gear Solid**, mi annoiavano. Finalmente, un giorno di maggio, comprai come al solito **SPC** e lessi le lettere contro noi "poveri" pirati, senza sapere che la mia vita da videogiocatore sarebbe cambiata radicalmente leggendo la lettera di Solid Snake [cfr. **PlayGround** 59]. La lessi, la rilessi e riflettei a lungo su ciò che avevo appena letto. Mi apparve allora una visione di due anni prima, quando avevo comprato la Play da poco e non immaginavo l'esistenza della pirateria. Nonostante la paga misera, un giorno riuscii a racimolare il leggendario centone, per cui entrai in un negozio di videogiochi e comprai il gioco con la copertina più bella (scusate, ma non conoscevo ancora la vostra rivista). Andai a casa e provai la più bella sensazione di un videogiocatore: aprire un nuovo gioco, che avrei poi usato per i due mesi a seguire, senza interruzioni, senza noia. Finita la visione chiusi **SPC**. Senza leggere altro: la mia coscienza aveva vinto! Cosa avrei fatto? Molto semplice, avrei comprato un gioco originale, tornando ai cari tempi d'oro. Cosa avrei comprato? Che ci crediate o no, avrei comprato proprio quel gioco che avevo finito già tre volte e che mi aveva tanto stupito per la sua bellezza: **Final Fantasy VII** (con urla di disapprovazione da parte dei miei amici pirati. Spero che almeno voi mi capiate). Ed è grazie a Snake se adesso sono tornato alla felicità di videogiocatore onesto, che vuole premiare gli sforzi di sviluppatori eccezionali, come quelli di Square. Pertanto sappi, caro Snake, che anche in questo mondo corrotto esiste ancora qualche videogiocatore maturo, che combatterà sempre al tuo fianco per convertire quei poveri pirati, che credono di essere felici pur non avendo mai provato la gioia di aprire un gioco nuovo con l'ologramma della Sony sulla scatola. Sappi dunque, Demone della pirateria, che hai perso uno dei tuoi tanti discepoli, che si impegnerà con tutta l'anima per estirparti.

P.S. Un grazie ad Adriano Avecone per la rubrica **Visuality**, che aiuta anche noi "pivellini" a capire qualcosa di più del mondo videoludico.

Love, Nanaki

Gianpietro_sery@iol.it

Fuori gli scudi cavalieri! Iniziano le crociate! *Take it easy man*, ok? Adriano ringrazia.

CIAO MORPHEUS, chi ti scrive è Marco, un lettore che come al solito, ogni inizio mese bazzica da un'edicola all'altra in cerca della sua rivista di videogiochi preferita che fino al mese scorso si teneva discostata dalle altre testate per serietà, contenuti e obbiettività.

Questo mese [Maggio N.d.M.] ho trovato deludente il nuovo *look* del giornale. Tu dirai "'abito non fa il monaco", ma personalmente sono andato davvero in bestia quando alla fine delle *review* non ho trovato quei parametri rilevantissimi ai fini dell'acquisto di un videogame. Mi sono ritrovato un "Giudizio Globale" che mi rende ben poco il livello di giocabilità, sonoro, longevità a cui mi avevate abituato.

Marco

Via e-mail

Quei "parametri rilevantissimi ai fini dell'acquisto di un *videogame*" non torneranno mai più su **SPC**. Rialzati e ascolta.

Il giudizio globale, è vero, non è sufficiente a specificare dettagliatamente il livello di giocabilità, sonoro, longevità a cui i lettori sono abituati. Non a caso avevamo intenzione di eliminare anche quello, di lasciare alla recensione (e quindi al recensore) il compito di illustrare pregi e difetti del prodotto, a parole, senza espressioni numeriche di ormai dubbia validità.

Un graduale processo di rivalutazione del giudizio numerico ha portato inoltre a considerare come sinonimo di mediocrità i voti sotto l'80, raggruppando così l'intera numerazione dall'1 al 79 in un'unica categoria di insufficienza. Paradossalmente, approssimandosi al 100 si assiste ad un processo opposto laddove lo scarto di pochi punti assume un valore rilevante. Chiedetevi quanta differenza ci sia fra un 62 e un 67 e quanta invece fra un 92 e un 97. Minima nel primo caso, enorme nel secondo, eppure l'entità dello scarto è il medesimo (5 punti). Potevamo cambiare il sistema, potevamo passare ad una scala da 1 a 10 o da 1 a 5, ma scelte così drastiche cozzano irrimediabilmente con un modo di "fare rivista" che deve necessariamente tenere in considerazione (diciamo pure "buoni, buoni") lettori, editori, dettaglianti, distributori e così via. Ciò nonostante, è utile offrire al lettore quantomeno un "indizio" (il voto) sul contenuto dell'analisi critica, un indizio che inviti alla lettura del testo e riducendo ad un unico fattore la tabella finale, speriamo di ottenere proprio questo risultato.

Per vostra conoscenza (e per vostra comodità), i pro e i contro, insieme al commento finale, non si sono volatilizzati; sono stati integrati nel testo della recensione, ultimo capoverso.

KILLER SHOCK ATOMIC

PROVA A PERDERE SE CI RIESCI.

KILLER SHOCK™

ATOMIC ACCESSORIES

www.atomic-accessories.com

D+ INTERNATIONAL
DISTRIBUTORE ESCLUSIVO

D+ CENTER SM CONSOLE L.GO DEL PARLASCIO 21 PISA CRAZY VIDEO VIA DANTE, 165 SESTO SAN GIOVANNI (MI) CRAZY VIDEO C.TRO COMM.LE LE PORTE FRANCHE ERBUSCO (BS) AMBOGIOCHI VIA PINAMONTE DA BREMBATE 18 (BG) AMBOGIOCHI VIA TRIESTE 36 (BS) PINCO PALLINO VIA MILANO 23 COMO GISELGIOCHI C.SO ITALIA 5/A INVERUNO (MI) PERGIOCO A MILANO, BRESCIA, ROMA, LUGANO (CH) NEI CENTRI Carrefour NEI CENTRI MediaWorld NEI CENTRI emmezeta mercatone zeta

D+ International srl Via Aquileia 33/E Bollate (MI) -Tel.02/38199200 Fax 02/38199201 www.dplus-int.com

PlayFAQ

PlayFAQ - Super PlayStation Console
Via XXV Aprile 39
20091 Bresso (MI)
e-mail: morfeus@tin.it

a cura di Marcello Cangialosi

Q Per quando è prevista la commercializzazione in America di **Final Fantasy VIII**?

A Salvo improbabili ritardi, **FFVIII** uscirà negli States il 7 settembre.

Q Quali titoli per PlayStation sono protetti dal nuovo sistema di rilevamento del *ModChip*?

A Eccoti l'elenco dei titoli giapponesi coperti dalla nuova protezione:
I.Q. Final (Trial Version) (SCEI)
PoPoRogue (SCEI)
Pocket Muu Muu (SCEI)
Final Fantasy VIII (Square)
Silent Hill (Konami)
Global Force (SCEI)
GunGage (Konami)
Chocobo Racing (Square)
Um Jammer Lammy (SCEI)
Dancing Blade Katte ni Momotenshi II - Tears of Eden (Konami)
Magical Tetris Charange featuring Mickey (Capcom)
Saga Frontier 2 (Square)
Spyro the Dragon (SCEI)
Tokimeki Memorial Drama Series Vol.3 Tabidachi no uta (Konami)
Dance Dance Revolution (Konami)
Bust a Move 2 Dance Heaven Mix (Enix)
Omega Boost (SCEI)
Konami 80's Arcade Gallery (Konami)
Beat Mania Append Gottamix (Konami)
Ape Escape (SCEI)
Lord of Monsters (SCEI)

Ti ricordo che la nuova protezione messa a punto da Sony sarà presente in tutti i giochi futuri pubblicati dalla stessa SCEI. Inoltre, case come Konami, Squaresoft e Capcom hanno già adottato la nuova protezione su tutti i loro titoli di serie A.

Q E' mai uscito **Wonderboy** su PlayStation? Su che sistemi è mai girato?

A No. L'intrippantissimo *coin-op* Sega è apparso su Master System (**WonderBoy**, **WonderBoy in Monster Land** e **WonderBoy: The Dragon's Trap**), Game Gear (gli stessi titoli di Master System), C64 (**WonderBoy** e **Monster Land**) e Megadrive (**WonderBoy in Monster World**, **WonderBoy 2**, **3** e **5**) e su nessun'altra piattaforma credo, ma non ci metterei lo skateboard sul fuoco.

Q E' già arrivato in Italia il *DexDrive*? Che futuro prevedi per questa nuova periferica?

A *DexDrive* si sta diffondendo a macchia d'olio in seno alla comunità videoludica, soprattutto quella che dispone di un accesso alla Rete. I maggiori siti di trucchi, guide e soluzioni (http://sages.ign.com/ è uno dei tanti), vi hanno dedicato uno spazio apposito costantemente aggiornato dagli utenti o attingendo dai dati postati sul sito ufficiale di InterAct (www.dexchange.net). Almeno 30 siti PlayStation (e Nintendo 64) hanno fatto altrettanto. In *GameSages* c'è anche il salvataggio di **Final Fantasy VIII** con 7 *Guardian Force* al livello 100, secondo CD. Il fatto che Mad Catz abbia annunciato una periferica analoga nota come *Data Deck* (ma con due ingressi per le *memory card*, non uno) indica che gli operatori del settore hanno fiutato qualcosa. La stessa InterAct inoltre, sottolinea fra le caratteristiche di *Sharkwire* (vedi **PlayNet** di questo mese), proprio la possibilità di scambiare dati "*DexDrive* compatibili". Se prevedo un futuro per questa nuova periferica? Si, fintanto che esisterà PlayStation. In Italia *DexDrive* è disponibile solo d'importazione al prezzo di 110mila lire circa.

USCIAMO, TI OFFRO DA BERE. HO LA BELLEZZA DI 1.750 YEN!

Q Posseggo Playstation da circa 3 anni e finora non ho mai visto né nei negozi e neanche sulle riviste specializzate l'ombra di uno *strip poker* o di un gioco sul genere di **Lula** per PC, possibile che non ne esistano?

A In realtà esistono, o meglio, esiste qualcosa di simile... in Giappone. Gli *hentai* (giochi erotici) rientrano nella più ampia categoria dei simulatori di appuntamento (laddove, in estrema sintesi, il giocatore è chiamato a corteggiare le ragazze digitali prima di poter... er, finire il gioco) e sono disponibili a vagonate per PC. Privati di tutte le scene di sesso esplicito (divieto Sony), gli *hentai* per

FINAL FANTASY VIII AMERICANO: DISPONIBILE DAL 7 SETTEMBRE PRESSO IL VOSTRO IMPORTATORE DI FIDUCIA.

DEXDRIVE È DISPONIBILE IN ITALIA DA UN MESE AL PREZZO DI 110MILA LIRE CIRCA.

RELEASE DATES

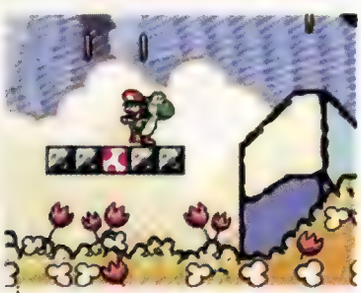
I TITOLI IN USCITA QUESTO MESE (SALVO POSTICIPI)

Bass Landing *	Ascii	1 luglio	USA
Silhouette Mirage *	Working Design	1 luglio	USA
Ape Escape	SCEI	2 luglio	EUR
Dino Crisis	Capcom	7 luglio	JAP
Vandal Hearts 2	Konami	8 luglio	JAP
Syphon Filter	989Studios	9 luglio	EUR
Star Wars: Episode I Racer	Lucas Arts	13 luglio	USA
Seiken D.: Legend of Mana	Square	15 luglio	JAP
Tail Concerto	Atlus	15 luglio	USA
Jade Cocoon	Crave	15 luglio	USA
Attack of Saucerman	Psygnosis	16 luglio	EUR
NFL Extreme 2	989Studios	21 luglio	USA
Omega Boost	Polyphony	23 luglio	EUR
Guitar Freaks	Konami	29 luglio	JAP
Everybody's Golf 2	SCE	29 luglio	JAP
Valken 2	Masiya	luglio	JAP
Dance Dance Rev. 2nd mix	Konami	luglio	JAP
Star Wars: Episode I P. Menace	EA/Square	luglio	JAP

(*) Titolo posticipato rispetto alla precedente release.

PlayStation sono pressoché tutti conversioni all' "acqua di rose" delle controparti per PC. Gli ultimi commercializzati nel paese del Sol Levante sono **To Heart** di Acquaplus, **Dokyusei 2** di Elf e il *simulation/RPG* **Dragon Knight 4** sempre di Elf, ma convertito per PlayStation da Bandai.

Q Mi sono munito di un emulatore di SNES, ma ci sono troppi titoli. Potreste stendere una lista dei dieci migliori giochi per SNES di tutti i tempi (magari un titolo per genere)?



YOSHI'S ISLAND PER SNES. DIECIMILA VOLTE MEGLIO DI YOSHI'S STORY PER N64. PUNTO.

A Dunque, vediamo: **Super Metroid** (*in primis*, avventura by Nintendo), **Super Mario World** (Nintendo), **Castlevania: Dracula X** (Konami), **Yoshi's Island** (Nintendo, altro che **Yoshi's Story**), **Zelda: A Link to The Past** (Nintendo), **Star Fox** (sparatutto 3D - Nintendo), **NBA Jam** (a mio avviso il migliore della serie, by Acclaim), **Smash Court Tennis** (Namco), **Harvest Moon** (JVC – *farm simulator/RPG*), **Assault Suit Valken** (*action game* di Masiya, in attesa del seguito per PlayStation), **Gambare Goemon** (*action/RPG* by Nintendo) e tanti altri...

Q Una domanda semplice: cos'è **Athena** della SNK?

A **SPC** ha dedicato ad **Athena: Awakening from the Ordinary Life**, una *preview* sul numero 56. Trattasi dell'evoluzione tridimensionale del preistorico **Athena** di 10 anni fa (della stessa SNK), rientrante nella categoria delle avventure psichiche *a là* **Psycho Soldier**. L'edizione Play di **Athena** è uscita l'11 marzo scorso e verrà recensita da **SPC** al più presto. Nel frattempo ti consiglio di rivolgere la tua attenzione altrove, magari verso il promettente **Koudelka**, sempre di SNK, di cui abbiamo parlato sul numero scorso di **SPC**.

Q Tra le varie console che possiedo, figura l'ormai vecchiotto Lynx di Atari. Per questa console uscì un picchiaduro a scorrimento orizzontale in cui si poteva scegliere un personaggio tra quattro e che aveva un'accattivante colonna sonora. Ti sarei molto grato se, in base a questa mia descrizione, riuscissi a ricordarmi il titolo. Sempre per Lynx, un gioco che mi piacque molto è **Xybots**, uno sparatutto futuristico che purtroppo non sono mai riuscito a finire arrivando "solo" al 53° livello. Quanti accidenti erano i livelli, cento?!

A Non ho la più pallida idea di quale sia il *beat'em up* a cui ti riferisci. Al di là di **Double Dragon**, **Ninja Gaiden** e qualcos'altro, non ricordo nulla che calzi con la tua descrizione. Magari se mi dai qualche altro indizio... Per quanto riguarda il mitico **Xybots** ti comunico che i livelli sono... er... be', non l'ho finito neanch'io. Secondo me erano 100 o addirittura infiniti. Rimanendo in ambito Atari, è curioso segnalare che OMC Games sta sviluppando due giochi, **The Assassin** e **Age of Darkness**, per, udite udite, Atari Jaguar.

MAILING LIST

Ciao Morpheus, volevo sapere se potevi pubblicare quanto segue. E' nata una nuova *Mailing List* (di cui sono uno dei moderatori) che tratta di videogiochi in generale e, più specificatamente, di PlayStation. Per iscriversi bisogna andare su http://www.egroups.com/group/iccp e seguire le istruzioni. Astenersi pirati, disturbatori e lurcatori.
NighTiger

LA 5IMENSIONE
VIA B.MELZI 47 20025 LEGNANO (MI) TEL/FAX 0331 45 50 78
VISITA IL NOSTRO SITO INTERNET WWW.QUINTADIMENSIONE.IT

DISPONIBILI TITOLI HENTAI
NON CENSURATI
PC CDROM
VCD

PSX JAP

ACE COMBAT 3	TEL.	FATAL FURY	149.000
GEPPY X	179.000	GRANDIA	149.000
THE KING OF FIG. 98	149.000	RIVAL SCHOOL 2	149.000
GUNGAGE	149.000.		
SUPER ROBOT COL.	179.000	PSX USA	
SUPER ROBOT FINAL F	179.000	LUNAR COLLECTION E.	169.000
DR. SLUMP & ARALE	149.000	STAR OCEAN	TEL.
OMEGA BOOST	149.000	SOUL REAVER	129.000
SUIKODEN II	149.000	SILENT HILL	129.000
FINAL FANTASY VIII	TEL.	QUAKE 2	119.000
EVIL ZONE	149.000	CARMAGEDDON 2	119.000
CAPCOM 1,2,3,4,5	149.000	ARMY MEN	119.000
BEATMANIA	149.000	MARVEL VS STREET F.	119.000
TENCHU 2	149.000	SPEED RACER	119.000
RIDGE RACER 4	149.000	PARASITE EVE	139.000
BLOODY ROAR 2	149.000	MONSTER OF MONSTER	119.000
CIRCADIA	149.000	TALES OF DESTINY	129.000
OVER BLOOD 2	159.000	SYPHON FILTER	129.000
MARVEL VS STREET F.	149.000	XENOGEARS	139.000
JAGGERNOUT	159.000.	SPORT CAR GT	119.000
DOUBLE CAST	149.000	SMALL SOLDIER	119.000
DINO CRISIS	149.000	FINAL CONTENDER	119.000
1 ON 1	149.000	C CONTRA ADV.	119.000
MYSTIC ARK	149.000	RALLY CROSS 2	119.000
KOTOBUKI	149.000	CASTROL HONDA	119.000
3D FIGHTING MAKER	149.000	DUKE NUKEM T.T. KILL	119.000
GUNDAM C. C.	159.000	ARMORED CORE 2	119.000
MICRONAUTI	149.000	ASTEROID	119.000
METAL INTEGRAL	149.000	SHADOW MADNESS	149.000

FURBY DISPONIBILE

DREAMCAST L.499.000

ACTION FIGURES

Point
ACTION FIGURES

- AMICI DEL GIOCO s.a.s.
  c.so Roma,48 Moncalieri(TO)
  Tel. 0116068919
- AMBO GIOCHI GAME STORE
  Seregno 0362 235546 Lombardia
  Bergamo 035 237801 Lombardia
- AVENGER TRADING s.a.s.
  via Roma, 53 Padova
  Tel. 049 8755048
- BABY PARK
  via dei Castani, 43-45 RM
  Tel. 06 2310835
- BA.BI.VO. s.n.c.
  via Don Bosco, 5 S.Dona del Piave
  (VR) Tel. 0421 330435
- CD ROM-A
  via della Scrofa,55 Roma
  Tel. 066867794
- CENTRO HI-FI
  via Traversini, 1 Bracciano (RM)
  Tel. 0699804159
- CHIOCCIA LEONILDE
  viale Marconi,277 Roma
  Tel. 065579993
- COMPUTER CENTER
  via Alfieri, 28 Casale Monferrato (AL)
  Tel. 0142 456700
- CRAZY GAMES
  via delle Albizzie,16 RM
  Tel. 0624403128
- CPU INFORMATICA
  via D. Chiesa,52b Grosseto
  Tel. 0564 20340
- COMPUTERLAND
  via IV Novembre,66 Varese
  Tel. 0331 281343
- DIGITRON 2000 s.r.l.
  via Fiumara, 20 FiumicinoRM
  Tel. 066581909
- FANTASIA
  via S. Francesco Sanremo(IM)
  Tel. 0184530545
- GAME GENERATION
  via delle Palme,6a Civita Castellana
  (VT) - Tel.0761513136
- GAME OVER
  via Millesimo,67 Roma
  Tel. 063016892
- GAME PRO
  via Valle Vermiglio,26 Roma
  Tel. 0688327882
- GAME PLANET
  via C. COolombo 1868n RM
  Tel. 06 50915067
- GIOCHERIA LITTLE PEOPLE
  via Casilina Nord,141 Frosinone
  Tel. 0775820083
- GIOCHERIA MOEL
  via C. Augusto,20 Bagni diTivoli
  viale Roma, 110 Guidonia (RM)
- GIOCHERIA MORENA
  via di Torre Morena,66 Roma
  Tel. 0679841508
- GIOCHERIA TUSCOLANO
  via M.F. Nobiliore,58 Roma
  Tel. 0671584836
- GIOCA ANCHE TU
  v.le della Repubblica, 193-193a RM
  Tel. 06 93548381
- GRUPPO GIRAFFA
  vedere pagine gialle (Lazio)
- IL GIARDINO DEI BALOCCHI
  Circ.ne Gianicolense,252c RM
  Tel. 065827851
- IL VENTO DEL NORD
  via San Biagio Platani ,278b
  Rocca Fiorita (RM)Tel. 062017835
- INSOMNYA
  via Albino Albini,21 Napoli
  Tel. 0815793941
- YOU TOO
  via Po, 26 Torino
  Tel. 011 8129060
- L'ISOLA CHE NON C'E'
  via Palatina,38 Tivoli (RM)
  Tel. 0774311236
- MARIO E CRASH
  via Ostiense,142 Roma
  Tel. 0657286748
- MARTINA
  via Vico Ferrovia,17/18 Napoli
  Tel.081 455079
- MAYA IMMAGINE E SUONO
  corso Roma, 217Gravellona Toce
  Tel.0323865194

Eidos Interactive

TUTTI I VIDEOGIOCHI E LE RELATIVE RAFFIGURAZIONI GRAFICHE SONO MARCHI REGISTRATI E PROPRIETÀ ESCLUSIVA DELLE RISPETTIVE AZIENDE PRODUTTRICI. COPYRIGHT © DI PROPRIETÀ ESCLUSIVA DELLE RISPETTIVE AZIENDE PRODUTTRICI

- MICHELI s.r.l. C.C. Friuli Udine viale Ungheria,60 Udine
- MI.DA VIDEO GAMES CENTER via Solferino, 108 Livorno Tel. 0586 884167
- M. ELETTRONIC s.r.l. via M.Rigamonti,100 Roma Tel.06 51955751
- MULTIMEDIA PLANET Str. San Fermo,11 Verona Tel. 045 8009007
- MUSIC 2001 p.zza Vittorio Veneto,31r Genova Tel. 010 412530
- NUOVA DIMENSIONE v.le Regina Elena,143 Messina Tel. 090 343724
- ODIS s.r.l. P.zza Ponte Lungo,31 Roma Tel. 067016436
- PELSIA STORE via Cattuada,21 Senago (MI) Tel. 0299054422
- PERGIOCO via S. Prospero,1 Milano via Aldrovandi Milano
- POWER STATION via del Carmine9-13 La Spezia Tel. 0187 770733
- PUNTO GIOCO via F. Cerlone,12/14 Napoli Tel. 081 2392970
- SCABINI GIOCATTOLI via C. Reta, 5r Bolzaneto (GE) Tel. 010 7404901
- RISPARMIONE BORNATE Corso Valsesia,44 Piemonte Tel. 0163 459392
- SCACCOMATTO via Flavia, 81 Ladispoli (RM) Tel. 069949039
- SOFTWARE NEWS SHOP via Deledda, 18 Moncalieri (TO) Tel. 0116812582
- THE GAME via Somalia ,112 Roma Tel. 068603424
- TOYS E VIDEO GAMES viale Dante, 13 Cassino (FR) Tel. 0776 22014
- VIDEO IN 86 via Attilio Ambrosini,58 Roma Tel. 065941513
- VIRTUAL GAME via Romana,81 Nettuno(RM) Tel. 069806515
- VIRTUAL GAME 2 via St.Anselmo, 126 Aosta Tel. 0165 231537
- VELO s.r.l. corso Lombardia,135 (TO) Tel. 011 545542

Giochitalia

Roma via Montepulciano, 10/18
Tel. 0670393105 - 0670305454
Fax 0670304778
e-mail : Giochitalia@MCLINK.it

PlayWorld

Breaking the news
from the PlayStation World

a cura di Marcello Cangialosi

THIS GAME **HURTS** YOU CHILD!

CON UNA MOSSA IMPROVVISA, L'ITALIA che censura è balzata al primo posto dei "top-*topics*" redazionali del mese di giugno. Il 3 giugno scorso infatti, il GIP del tribunale di Roma, Dott. Dario D'Onghia, su richiesta del sostituto procuratore Maria Bice Barborini, ha firmato il decreto di sequestro preventivo di tutte le copie di **Resident Evil 1** e **2** circolanti sul nostro territorio (5.500 circa). Il magistrato, prima di disporre il sequestro, si è avvalso della consulenza del criminologo Francesco Bruno e del neuropsichiatra infantile Giampaolo Nicolais, i quali avrebbero riscontrato il "fondato pericolo" che la vendita del titolo capcomiano potrebbe causare problemi all'integrità psicopedagogica dei minori di 14 anni. Durante le prime due settimane di giugno, 350 negozi di videogiochi sono stati visitati dagli ufficiali della Guardia di Finanza e alleggeriti di tutte le copie di **Resident Evil 1** e **2** (*Platinum* e DC compresi) in loro possesso (Sony Entertainment Italia aveva preventivamente inviato lettere ai propri clienti garantendo loro il rimborso tramite nota di credito). Franco Corbelli, presidente del Movimento per i Diritti Civili (a cui dobbiamo dire grazie per l'esposto da cui ha origine il tutto), ha così commentato la decisione del GIP: "un atto giusto e doveroso che vieta da oggi, in tutta Italia, la commercializzazione di due *videogame* giudicati da tutti gli esperti tra i più pericolosi al mondo". Intanto, il criminologo Francesco Bruno starebbe analizzando anche altri videogiochi analogamente pericolosi per i più giovani (a suo dire).

Al di là dell'enorme impulso alle vendite della versione pirata di **Resident Evil 2**, il danno economico subito da Sony può diventare ingente (per non parlare di quello subito dai rivenditori di materiale NTSC, per la cui confisca Sony Italia non si assume ovviamente alcun onere di rimborso) se la custodia cautelativa si protrae per troppo tempo. Nell'imminenza di **Resident Evil 3 Nemesis** (la cui distribuzione per l'Italia spetterà ad Halifax) e dell'edizione *Platinum* di **Resident Evil 2**, questa proprio non ci voleva. Corrado Buonanno, amministratore delegato di Sony Italia promette battaglia. "Ci opporremo perché, secondo noi, il videogioco non ha caratteristiche tali da essere sequestrato. In Italia, girano film in cui la violenza è molto più percepibile" ha dichiarato, per poi concludere il suo intervento con un'affermazione che purtroppo, ci sentiamo di condividere: "l'Italia è il Paese delle cose proibite".

Con il caso Paducah in piena fase istruttoria e la strage di Colorado a suo sostegno, il *videogame* torna sul banco degli imputati in grande stile. In America, il presidente Clinton ha ordinato alla Commissione Federale sul Commercio e al Dipartimento di Giustizia, di indagare sulle pratiche di *marketing* delle industrie cinematografica, musicale e videoludica. Scopo dell'indagine sarà determinare se le tre industrie perseguono o meno l'obiettivo di vendere materiale violento anche ai minori. L'iniziativa presidenziale si accavalla (e probabilmente si sostituirà) ad un'altra analoga, su cui il Senato americano è già al lavoro da due mesi. L'unica differenza fra le due è che Clinton non ha incluso l'industria delle armi da fuoco nell'elenco dei soggetti sotto indagine. I senatori si.

L'OPINIONE DI SPC

Approfittando della notizia della confisca di **RE** ed in attesa di ulteriori sviluppi, addentriamoci in un'analisi della questione "violenza nei videogiochi" ancora una volta.

La violenza non è mai gratuita, è sempre provocata. Il *videogame* violento (ad eccezione forse di **Carmageddon**) è un cammino verso la fonte di quella provocazione. Eliminare la fonte placa la violenza. Certo, c'è chi magari può confondere la realtà con la finzione e cercare quella "fonte" per strada, sparando ai compagni di scuola con un fucile a pompa, ma nessuna ricerca scientifica ha fino ad oggi rilevato una qualche correlazione fra l'uso di violenza digitale e l'insorgere di un comportamento deviato in menti normalmente sane. Allo stesso modo, non sembra corretto negare aprioristicamente ogni possibilità che, in certi casi, una reale, seppur minima, correlazione vi sia. Dopo aver esaminato gli esiti dei pochi studi condotti sull'argomento (il più recente risale al 1995), il professore di psicologia Kevin Durkin della Western Australia University ha dichiarato: "secondo alcuni dati provvisori, la violenza avrebbe su certi individui un effetto catartico. Ciò nonostante, questi risultati offrono il fianco a critiche metodologiche, ma in linea di massima non sembrano avallare l'ipotesi che giocare ai *videogame* promuova un comportamento aggressivo". "Certi individui"... "critiche metodologiche"... "in linea di massima", meglio pensarci due volte prima di gridare ai quattro venti che videogiocare "non fa male". Con gente capace di registrarsi all'anagrafe come Mr. PlayStation, è bene non prendere una posizione così estremistica. E' divertente dare battaglia ai media tradizionali, unirsi in gruppo compatti contro il nemico demonizzatore, tappandoci le orecchie a vicenda per non sentire che, in fondo, potremmo avere torto. Almeno un po'.

In un clima aleatorio come questo, cautelarsi è la scelta più saggia. Non è un caso se la programmazione televisiva per "adulti" trova collocazione in seconda serata (mentre i ragazzi dormono o quantomeno sono sorvegliati dai genitori) o dichiara apertamente la natura dei propri contenuti ostentando i famosi bollini. Il controllo è ancora più serrato nei cinematografi, dove i biglietti non vengono venduti ai minorenni con la voglia di vedere qualcosa di "forte" (il caso vuole che ci sia sempre un finanziere in borghese in platea). In ognuno di questi settori dell'*entertainment* (tutti suscettibili della medesima demonizzazione patita dal *videogame*), la violenza non scompare, ma assume una sua precisa collocazione, lontano da occhi indiscreti. Occhi che, natura vuole, vanno cercando proprio ciò che gli viene negato. Da qui all'importanza dell'educazione familiare il passo è breve. E' difatti compito del genitore accertarsi di tenere il bambino lontano dalla violenza. L'avvertimento "vietato ai minori" non si rivolge tanto ai minori stessi quanto a chi ne è responsabile. Come

LA CONFEZIONE DELLA VERSIONE USA DI RESIDENT EVIL 2 (A SINISTRA) RIPORTA IL DIVIETO DI VENDITA AI MINORI DI ANNI 17, MENTRE SU QUELLA ITALIANA (A DESTRA) È EVIDENTE LA SCRITTA "SCONSIGLIATO AI MINORI E ALLE PERSONE FACILMENTE IMPRESSIONABILI".

SUPER ABBONAMENTO

SUPER RISPARMIO

SUPER OROLOGIO

Abbonati a Superconsole Playstation®, solo L. 57.000 per avere 11 numeri della rivista e in più, compreso nel prezzo, un fantastico orologio in titanio VAGARY.

L'orologio ti verrà spedito solo dopo aver ricevuto l'attestazione di pagamento dell'abbonamento.

ATTIVAZIONE IMMEDIATA. Inviando via fax al numero 02/66526300 copia della cartolina e del versamento in c/c postale o del pagamento con carta di credito, il tuo abbonamento sarà attivato immediatamente. Grazie a questo canale preferenziale, riceverai in modo tempestivo la tua copia di Superconsole Playstation.

SICUREZZA DI RICEVERE TUTTI I NUMERI. Se per cause dipendenti e non dipendenti da Gruppo Editoriale Futura non dovessi ricevere uno o più numeri di Superconsole Playstation, niente paura: basta chiamare il nostro Servizio Clienti tel. 02/66526213 (dalle 9.00 alle 12.30 dal lunedì al venerdì). Il Servizio Clienti provvederà immediatamente a rispedire copia della rivista.

Cognome.....Nome.....

indirizzo.....num.....cap.....

città.....prov. .....tel.....

Desidero abbonarmi a Superconsole Playstation per un anno (11 numeri) allo speciale prezzo di lire 57.000 che pagherò:

- con bollettino postale intestato a Gruppo Editoriale Futura S.p.A. numero c/c 38805206 causale del versamento abbonamento a Superconsole Playstation per 11 numeri
- con carta di credito: O American Express O Carta SI O Visa

numero completo di carta di credito _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

data di scadenza _ _ / _ _

nome e cognome del titolare della carta .....

firma del titolare della carta .....

Desidero ricevere: O orologio da uomo O orologio da donna

Autorizza l'invio al suo recapito, in futuro, di ulteriori informazioni sui prodotti, sulle offerte o su altre iniziative del Gruppo Editoriale Futura ?

O si O no Firma .....

NON AFFRANCARE

Affrancatura a carico del destinatario da addebitarsi sul conto di credito speciale n° 9615 presso l'agenzia P.T. Bresso (Aut. N. F/253761/ASP/SMC del 03/02/1997 filiale di Milano)

GRUPPO EDITORIALE FUTURA S.p.A.

SUPER PLAYSTATION

CASELLA POSTALE 88
20091 BRESSO (MI)

dichiara lo stesso Murphy Michaels (sposato e con tre figlie) 3D artist/animator di **Sin** per PC, "se sei un genitore è tuo dovere censurare, è tuo dovere decidere cosa esce e cosa entra dalla porta di casa o dal televisore". Al di là della mera offerta di scene turbative, il reale problema con i videogiochi è che la partecipazione attiva del fruitore alla violenza digitale viene vista come una sorta di "aggravante". L'immedesimazione nel proprio alter ego elettronico inserito in un contesto violento, stimolerebbe l'emulazione nella vita reale (malgrado appaia più sensato considerarla un deterrente a quest'ultima). In pratica, i killer del Colorado avrebbero sparato ai compagni di scuola nell'illusione di giocare a **Doom**. Secondo il tenente colonnello in pensione David Grossman, chiamato a testimoniare durante il processo sul caso Paducah (cfr. **Editoriale** 59), i videogiochi sarebbero dei *"mass murder simulators"* (simulatori di omicidi di massa). A suo dire, i ragazzini verrebbero educati ad uccidere, ad "abbattere ogni creatura vivente davanti a loro finché non si esauriscono le munizioni o i bersagli". Il tutto secondo modalità non dissimili da quelle tipiche di un'esercitazione al simulatore militare. Grossman continua invitando a "fermare questi individui responsabili delle sostanze tossiche che scorrono nei nostri ragazzi." Parla chi ha fatto di **Command & Conquer** una professione...

Fra tante soluzioni preventive (e confiscare tutte le copie di **Resident Evil** dal mercato italiano non è una di queste considerato che migliaia di utenti risultano già esposti al "morbo"), la più efficace fa l'occhiolino proprio al settore dell'*entertainment* "tradizionale". Il sistema di autoregolamentazione a mezzo bollini adottato da IDSA e ELSPA può apparire banale, ma è l'unica alternativa alla censura. Dargli maggior peso è pertanto obiettivo prioritario in attesa di risultati scientifici attendibili. Il problema reale è la diffusa abitudine di alcuni negozianti a non badare a certi "consigli" o l'incuranza e la facilità con cui la famiglia abbandona il piccolo davanti alla tele (collegata o meno ad una console). Per quanto eclatante, il caso di **Resident Evil** non deve pertanto servire da carburante per polemiche inconcludenti, ma da invito alla ricerca di una migliore regolamentazione della materia, una regolamentazione che difenda gli *under*-14 senza necessariamente penalizzare noi.

IL DECRETO

Tribunale di Roma
Ufficio GIP Ex Pretura

Decreto di Sequestro Preventivo
- Artt. 321, 549 c.p.p., 92 e 104 D. Lv. 271/89 -

Il giudice Dott. Dario D'Onghia
Esaminata la richiesta del P.M. in data 11/5/1999
di sequestro preventivo delle confezioni dei giochi elettronici "Resident Evil 1" e "Resident Evil 2"
in riferimento al procedimento n.117552/99 GIP /P
a carico di persone da identificare

Ritenuto che a seguito della consulenza tecnica psicologica, criminologica e psico-pedagogica disposta dal P.M. sul video gioco elettronico denominato "Resident Evil 2", distribuito in Italia dalla Sony Entertainment S.p.A., è emerso che il predetto gioco è ambientato in una città nella mani di zombies, dei morti viventi che si cibano di cadaveri ancora caldi; in una civiltà priva di polizia con città praticamente in rovina, rottami d'auto che ingombrano le strade, fiamme che lambiscono edifici fatiscenti, in cui il protagonista - uno dei pochi sopravvissuti - deve trovare una via d'uscita in quest'incubo. Raccoon City, questo è il nome della città che compare già nella prima versione del gioco intitolato "Resident Evil" che presenta tra l'altro una situazione di esperimenti effettuati sui predetti morti viventi che sfuggirono al controllo degli scienziati, e la missione STAR, formata da poliziotti, nel primo episodio "Resident Evil", che era condannato fin dall'inizio a soccombere. Fu proprio da queste vicende che prese l'avvio il secondo episodio "Resident Evil 2", i cui vari zombies si muovono per la città insieme a poliziotti che soccombono e diventano a loro volta zombies.

Questa in sintesi è la trama dei giochi di cui al "Resident Evil" citato; nonostante "Resident Evil 2" sia rivolto agli adulti e sconsigliato ai minori impressionabili, la consulenza ha evidenziato che l'uso del video gioco presenta delle vere e proprie controindicazioni per la fascia di bambini di età inferiore agli 11anni e per la fascia di pre-adolescenza dagli 11 ai 14 anni; in quanto le predette immagini, sotto il profilo della violenza e della capacità delle stesse sono idonee ad influenzarne la personalità per lo sviluppo psichico, nonché di istigare e rafforzare nei fruitori delle stesse, atteggiamenti e condotte violente anche di eventuale rilievo penale; in quanto, da studi effettuati, è emerso che la violenza è più probabile che possa essere appresa come realistica; nei più giovani di età, prima degli anni 14, i quali non discriminano adeguatamente fra vita reale e fantasia; potendo imparare che la violenza risolve qualsiasi problema complesso e che una persona più è violenta e più è un "eroe".

Alla stregua di tali argomentazioni criminologiche e psico-pedagogiche ciò che emerge essenzialmente è il rilievo penale di tali videogiochi con riferimento alla loro:
a) Idoneità ad offendere il sentimento morale dei minori degli anni 14 od a costituire, per essi, incitamento alla corruzione, al delitto o al suicidio;
b) Idoneità a favorire lo scatenarsi di istinti di violenza e indisciplina sociale;
c) Accrescimento del "valore" dell'oscenità che, secondo il comune sentimento, offenda il pudore;
d) La potenzialità per un grave ed immediato rischio per la salute e l'integrità psichica di eventuali fruitori di immagini del "Resident Evil 2";
e) Eventuale impressionabilità e sviluppo di paure e fobie; il tutto avente origine da alcune immagini particolarmente violente, impressionanti o eccessivamente "splatter", quali il pasto cannibalico compiuto dagli zombies sul protagonista, la fuoriuscita di sangue e materia celebrale quando gli zombies vengono uccisi, il distacco netto della testa dal corpo degli zombies; la presenza ricorrente del personaggio detto "il leccatore" (metà uomo e metà rettile con calotta cranica scoperta).
Da tutte queste considerazioni emerge con chiarezza che la commercializzazione massiva di tali video giochi, venduti anche indiscriminatamente presso negozi di giocattoli in cui i principali avventori sono bambini e persone minori di 14 anni evidenzia i presupposti di reato di cui all'art. 14 L. 47/1948 e art. 1 L.1591/1960, concernente le pubblicazioni destinate all'infanzia ed alla adolescenza, in cui la ratio del legislatore (come da giurisprudenza della Cassazione prevalente) dà peso, più che all'opinione di una minoranza qualificata, a ciò che per comune esperienza corrisponde alla capacità ricettiva e al livello educativo della massa, nella quale l'oscenità non è necessariamente elemento costitutivo, che invece caratterizza l'ipotesi di quell'art. 528 c.p.; potendone prendere il posto quant'altro indicato nel citato art. 14, in cui l'elemento materiale del reato è di pubblicazioni destinate a fanciulli e adolescenti idonee a costituire per essi incitamento al delitto, ovvero nel far circolare fra i soggetti tutelati dalla norma, nel caso di specie i minori di anni 14, immagini oggettivamente a ciò idonee. Tale idoneità pertanto deve essere valutata, indipendentemente da qualsiasi evento di specifico incitamento al delitto, non con riferimento alle persone che in concreto abbiano ricevuto il prodotto, nella specie il video gioco "Resident Evil 2", ma, in via oggettiva e astratta, tenendo conto della sensibilità e impressionabilità dei ragazzi di quella età e della loro maturità psichica e morale.

Ritenuto che vi è quindi fondato pericolo che la messa in circolazione e la distribuzione del predetto video gioco indiscriminata possa aggravare o protrarre le conseguenze del pericolo delle esigenze di tutela della integrità psico-pedagogica di persone minori degli anni 14 ovvero agevolare la commissione da parte degli stessi di reati per ragioni dinanzi esposte;

Rilevato che trattasi di cose delle quali è consentita la confisca in quanto corpo di reato o comunque mezzo utilizzato per la commissione di reati;

Visti gli artt. 321 c.p.p., 92 e 104 D.Lv. 271/89

P. Q. M.

Dispone il sequestro preventivo delle confezioni dei giochi elettronici "Resident Evil 1" e "Resident Evil 2" su tutto il territorio nazionale distribuito dalla Sony Entertainment S.p.A. ovunque si trovino.

Roma 3 Giugno 1999
Il Giudice
Dott. Dario D'Onghia

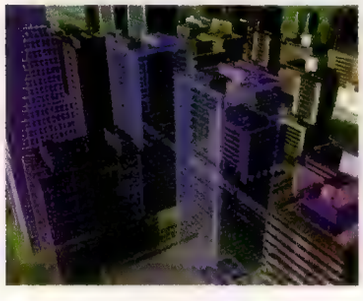
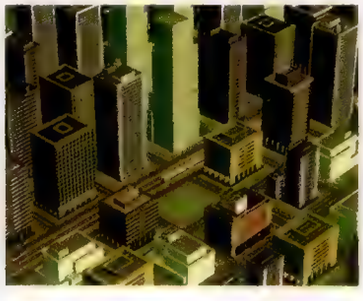
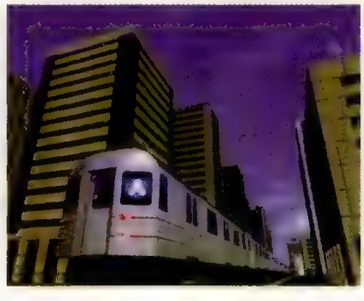
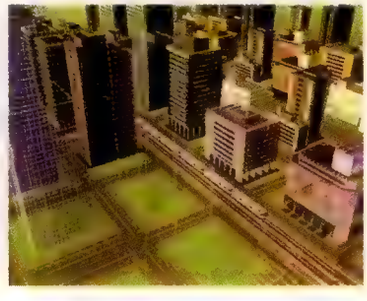
Legge 47/1948 art.14
Pubblicazioni destinate all'infanzia o all'adolescenza.
Le disposizioni dell'art. 528 del Codice penale si applicano anche alle pubblicazioni destinate ai fanciulli ed agli adolescenti, quando, per la sensibilità e impressionabilità ad essi proprie, siano comunque idonee a offendere il loro sentimento morale od a costituire per essi incitamento alla corruzione, al delitto o al suicidio. Le pene in tali casi sono aumentate.
Le medesime disposizioni si applicano a quei giornali e periodici destinati all'infanzia, nei quali la descrizione o l'illustrazione di vicende poliziesche e di avventure sia fatta, sistematicamente o ripetutamente, in modo da favorire il disfrenarsi di istinti di violenza e di indisciplina.

Legge 1591/1960 art.1
Chiunque fabbrica, introduce, affigge od espone in luogo pubblico od aperto al pubblico disegni, immagini, fotografie od oggetti figurati comunque destinati alla pubblicità, i quali offendono il pudore o la pubblica decenza, considerati secondo la particolare sensibilità dei minori degli anni diciotto e le esigenze della loro tutela morale, è rispettivamente punito a norma degli articoli 528 e 725 del Codice penale.
Si applica la pena di cui all'art. 725 del Codice penale anche quando disegni, immagini, fotografie od oggetti figurati rappresentano scene di violenza atte ad offendere il senso morale o l'ordine familiare.

TGS WINTER '99: SONY MOSTRA PLAYSTATION 2

IL PROSSIMO TOKYO GAME SHOW, che si svolgerà dal 17 al 19 settembre nel consueto Convention Center di Makuhari Messe presso la prefettura di Chiba, farà da cornice a una presentazione che oseremmo definire storica. Sony Computer Entertainment ha infatti annunciato che mostrerà per la prima volta al pubblico PlayStation 2 insieme ad un non meglio specificato numero di giochi. Oltre all'aspetto estetico della nuova console Sony, saranno resi noti i titoli che ne accompagneranno il lancio

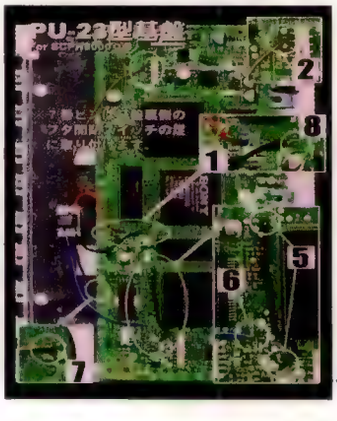
(tra cui **A-Train VI** di Art-Dink, confermato dalla *softco* medesima, di cui trovate alcune foto in esclusiva su questa pagina) e, a giudicare dallo spazio espositivo prenotato da SCEI, doppio rispetto alla passata edizione, c'è da ritenere che non siano solo un paio. Il presidente di SCEI, Ken Kutaragi, ha altresì annunciato che la produzione dell'*Emotion Engine* inizierà a luglio mentre quella della console vera e propria avrà inizio ad ottobre. Considerato che lo stabilimento di Oita deputato a sfornare le CPU di PlayStation 2, vanta un ritmo produttivo di 10.000 *wafer* al mese e che ogni *wafer* contiene circa 135 microprocessori (ergo 1.350.000 *Emotion Engine* mensili), l'ipotesi di un lancio natalizio acquista sempre più plausibilità. Secondo Kutaragi lo stabilimento arriverà a sfornare più di 1.600.000 *chip* al mese consentendo a SCEI di vendere 20 milioni di PlayStation 2 all'anno. Secondo il New York Times il Dipartimento per il Commercio avrebbe classificato l'*Emotion Engine* come un super-computer la cui esportazione nel mercato cinese è vietata da leggi internazionali. Tempo addietro, George Lucas, commentando le performance del processore targato Sony/Toshiba ("potrebbe disegnare in real time le scene in CG di Episode I" disse), lamentò le difficoltà riscontrate nell'ottenere un *kit* di sviluppo per il mercato americano, adducendo le restrizioni imposte alla commercializzazione di un super-computer come causa del disagio. Verità o semplice delirio fantatecnologico? Lo sapremo dopo il *TGS*. Intanto Tecmo ha annunciato **Ninja Gaiden** come uno dei titoli che accompagneranno il lancio di PlayStation 2 in America, mentre Electronic Arts pare stia lavorando ad almeno due progetti da lanciare sul mercato nipponico in concomitanza con la commercializzazione della nuova console. Working Designs, dal canto suo, ha reso noto che pubblicherà **Lunar 3** per PlayStation 2 in USA, mentre la versione nipponica è prevista per una delle attuali console a 32, 64 o 128-bit. Capito qualcosa? No? Appuntamento al numero di ottobre (al massimo novembre) di **SPC** per un reportage completo (e chiaro) sul futuro dell'intrattenimento elettronico targato Sony.

HARDWARE NEWS

SCPH-9002: SONY RINUNCIA ALLA PORTA PARALLELA

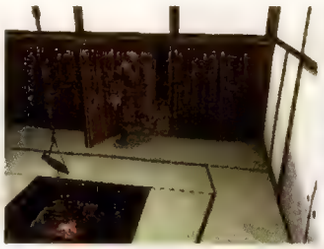
Costa 15.000 Yen ed è stato commercializzato in Giappone il 27 maggio scorso. E' il nuovo modello SCPH-9000 (giunto in Italia col codice SCPH-9002) di PlayStation, caratterizzato dalla totale assenza della porta parallela. Sebbene il nuovo modello del 32-bit Sony presenti una circuiteria ridotta del 30% rispetto al modello SCPH-7502 e l'assenza del guscio metallico, resta comunque modificabile tramite un nuovo *Mod-chip* a cinque cavi. La scelta di eliminare la porta parallela, nasce dall'esigenza di ostacolare la minaccia di periferiche come *Game Enhancer* (che permette la lettura di giochi copiati su console non chippate) e di impedire lo sblocco della nuova protezione Sony (quella di **Final Fantasy VIII** e **Omega Boost** per intenderci) con un paio di codici per Action Replay *et similia*. Nessuna reazione da parte delle aziende sviluppatrici di accessori è al momento pervenuta, ma c'è da ritenere che la statunitense InterAct non sia particolarmente felice della cosa, soprattutto in vista del lancio del suo Internet kit *Sharkwire* per PlayStation e Nintendo 64 (vedi PlayNet di questo mese) che potrà comunque contare su una base installata di PlayStation che nei mesi scorsi ha toccato quota 55 milioni.



PLAYSTATION MP3 PLAYER

E' STATO ANNUNCIATO DA IGNOTI A FINE MAGGIO, se ne conosce solo il prezzo (60 dollari) e la funzionalità: permette di leggere brani musicali registrati in MP3 su PlayStation. L'*MP3 Enhancer* (simile ad una comunissima Action Replay) si inserisce nella porta parallela di PlayStation e si poggia sul CD Player della console per l'esecuzione dei brani MP3 registrati su comuni CD-Rom. In attesa di ricevere ulteriori informazioni a riguardo (tenete d'occhio il sito www.mp3enhancer.com), è interessante notare che il 16 giugno scorso, la Corte d'appello federale di San Francisco ha "legalizzato" il Rio MP300 di Diamond dopo che la Recording Industry Association of America ne aveva chiesto il ritiro dal mercato l'anno scorso. Secondo la sentenza, il Rio M 300 non è identificabile come *"digital audio recording device"* e non è pertanto soggetto alle restrizioni legali in materia di pirateria. In pratica, visto che permette la lettura e non la duplicazione, può tranquillamente coesistere con gli altri sistemi di lettura audio.

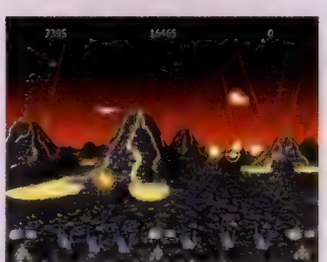
TENCHU 2



LA NOTIZIA DELL'ESISTENZA DI UNA prossima versione dello *stealth-game* **Tenchu** arriva da Activision che a giugno ha annunciato un accordo distributivo su **Tenchu 2** con Sony Music Entertainment (sviluppatrice del gioco). La *softco* di Robert Kotick distribuirà la seconda edizione del valido titolo SME (la terza se si considera l'edizione **Gaiden**) su tutti i mercati mondiali, ad eccezione del Giappone. La data di uscita non è ancora stata annunciata. Oltre al consueto trittico nuove missioni-nuove armi-nuove abilità (tra cui il nuoto subacqueo), **Tenchu 2** promette missioni con nuove tipologie di obiettivi (non necessariamente ammazzare lo shogun), nonché un *editor* delle missioni stesse (retaggio della prima riedizione). A giudicare dalle immagini, saranno inoltre presenti effetti metereologici e passaggi segreti. Previsti, oltre al normale *Story Mode*, anche un *Training Mode* più articolato e completo rispetto a quello visto nel *prequel*. Mitch Lasky di Activision ha dichiarato: "**Tenchu** è stato il primo videogioco ad introdurre l'elemento *stealth* in un *action-adventure game*. Tenchu II servirà a solidificare ulteriormente il *franchise* **Tenchu** come leader innovativo del genere.". Considerate le nuove abilità previste, SME dovrà necessariamente elaborare un nuovo sistema di controllo rispetto al primo **Tenchu**, la cui macchinosità ha indispettito qualcuno. Uno studio approfondito di **Metal Gear Solid** potrebbe essere d'aiuto in tal senso. Non perdete i prossimi numeri di **SPC** per ulteriori aggiornamenti.

RETRONEWS

RAPIDO AGGIORNAMENTO DAL FRONTE RETROGAMING: È PREVISTA PER ottobre la raccolta **Arcade 12 Pack** di Midway contenente ben due CD imbottiti di storia videoludica anni '80. I dodici titoli previsti (sei targati Midway e sei Atari) sono: **Gorf** (1981), **Rampage** (1986), **Satan's Hollow** (1982), **Smash TV** (1990), **Two Tigers** (1984), **Wizard of War** (1980), **720** (1986), **APB** (1987), **Gauntlet 2** (1986), **Klax** (1989), **Super Sprint** (1986) e **Toobin'** (1988). Mentre Midway offre 12 classici su un CD, Capcom ne offre la metà su sei. La softco nipponica ha infatti annunciato la riedizione dei primi sei episodi della serie **Rockman** e che verrà "diluita" lungo 6 CD-Rom (uno per ogni **Rockman**) commercializzati al ritmo di uno al mese nel periodo fra agosto e gennaio 2000 al prezzo di 2.800 Yen cadauno. **Rockman 1** è previsto per il 5 agosto. E infine: Hasbro Interactive, già detentrice di 75 classici Atari in licenza, ne ha acquistati altri 11 dalla *softco* più rappresentativa della preistoria videoludica, al secolo Namco. I diritti si riferiscono alle versioni PC di **PacMan**, **Ms. PacMan** e **Dig Dug** e a quelle multi-piattaforma di **Galaga**, **Galaxian** e **Pole Position**. I restanti cinque giochi licenziati sono al momento ignoti, ma non è azzardato pensare a **Rolling Thunder**, **Xevious** (sebbene Namco ne abbia già pubblicato un *remake* nel '97), **Phoenix**, **Final Lap** e **Winning Run** come ai più probabili.



HASBRO SEMPRE PIÙ LANCIATA NEL *RETROGAMING*: ALTRI 11 GIOCHI IN ARRIVO DAL PASSATO OLTRE AI GIÀ ANNUNCIATI **MISSILE COMMAND**, **CENTIPEDE** E **PONG** (NELLE FOTO, DALL'ALTO IN BASSO).

INDUSTRY NEWS

RESIDENT EIDOS

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS (CAPCOM)

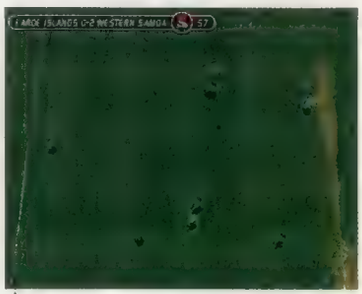
DURANTE IL MESE DI MAGGIO, EIDOS ha sorpreso tutti assicurandosi i diritti di distribuzione in Europa delle versioni PlayStation e PC di **Resident Evil 3: Nemesis**. Virgin (distributrice dei prodotti Capcom in Europa) non sarà felicissima della cosa. Considerato l'enorme successo ottenuto con i precedenti **Resident Evil** e il recente accordo per la distribuzione di **Dino Crisis**, **Nemesis** avrebbe accelerato ulteriormente la delicata ripresa della *softco* di Chaney. Vabbe', pazienza. Eidos, dal canto suo, ha chiuso l'anno fiscale 1998 registrando un volume d'affari di ben 226.3 milioni di sterline contro i 137.2 milioni dell'anno precedente, un incremento pari al 65%. I profitti sono altresì lievitati del 154% (da 16.5 milioni di sterline nel 97 a 42 milioni del '98). Un risultato notevole se si considera che ha origine prevalentemente dal *franchise* di **Tomb Raider** e dagli hits PC-*only* **Championship Manager 3** e **Commandos**.

INFOGRAMES SEMPRE PIÙ MASTODONTICA

DOPO L'ACQUISIZIONE DI GREMLIN Interactive (rinominata per l'occasione Infogrames Sheffield House), Infogrames espande il proprio impero d'oltreoceano pappandosi in un sol boccone Accolade e i suoi 145 dipendenti. Jim Barret, *chairman* e CEO di Accolade, è diventato pertanto presidente e CEO di Infogrames North America. Alla *line-up* Infogrames si aggiungono quindi *franchise* di tutto rispetto come **HardBall**, **Test Drive** e **Test Drive Off-Road** insieme ad un nutrito gruppo di licenze automobilistiche tra cui Jaguar, Land Rover, Chevrolet, Corvette, Dodge e l'esclusiva Hummer. E non è finita qui. Durante lo scorso mese di maggio, Infogrames ha perfezionato il contratto d'acquisto di DID (autrice di simulatori di volo del calibro di **F-29 Retaliator**, **TFX** e **Total Air War**, nonché dello *strategy game* **Wargasm**). Martin Kenwright, fondatore di DID, ha annunciato che abbandonerà la società entro l'anno.

CODEMASTERS COMPRA SENSIBLE

A SEGUITO DEL TRACOLLO FINANZIARIO occorso negli ultimi due anni, grazie alle penose performance del *franchise* **Sensible Soccer** (chi ha avuto modo di vedere la versione PlayStation saprà che quel "penoso" è eufemistico) e al continuo posticipo di **Sex 'n' Drugs 'n' Rock 'n' Roll** (progetto di recente del tutto cancellato), Sensible Software è, come dire, alle pezze. Arriva Codemasters, *softco* europea in grande espansione negli ultimi tempi, e le porge il calice della salvezza nella forma di un contratto d'acquisto. In questo modo, la società autrice di **Colin McRae Rally** aggiunge al proprio catalogo tre titoli che hanno fatto la storia dell'era videoludica a 8 e 16-bit: **Parallax**, **Wizball** e **Cannon Fodder**.



LA TERRIBILE VERSIONE PLAYSTATION DEL CLASSICO SENSIBLE SOCCER.

Sebbene non vi sia stato alcun annuncio ufficiale, Codemasters ha lasciato intendere che ben presto un nuovo **Cannon Fodder** in 3D potrebbe materializzarsi sugli scaffali dei negozi.

IL GRAN PREMIO DI EA PARTE DALL'EUROPA

GLI ITALIANI: UN POPOLO DI allenatori mancati, ma anche di aspiranti piloti. Confrontando i dati di vendita di **Gran Turismo** e **Formula Uno '98** sui mercati di Europa e Stati Uniti, emerge una notevole predilezione degli abitanti del Vecchio Continente per il genere corsistico. Non sorprende pertanto che, a seguito dell'acquisizione dei diritti (non in esclusiva, vedi Errata Corrige) FIA sui prossimi campionati di Formula Uno, Electronic Arts abbia affidato lo sviluppo del gioco su licenza, proprio ad un team europeo. L'obiettivo di Electronic Arts è montare attorno alla nuova serie il medesimo fenomeno commerciale di **FIFA** e l'Europa è il posto migliore da cui cominciare. "Abbiamo intenzione di destinare un *budget* di 10 milioni di dollari per lo sviluppo e il *marketing* di questo titolo ed è ovvio che la maggior parte di quei soldi finirà in Europa" dichiara Tom Stone di EA Europe (fonte *CTW*). Il team impegnato nello sviluppo del progetto (che non ha ancora né nome né data di uscita) annovera John Rostron e Pete Smith, produttori di **Formula Uno** di Psygnosis nonché Michaela Riches, anche lei ex-*product manager* per Psygnosis. Supervisionerà il progetto Bruce McMillan, amministratore delegato di EA Studios Europe, a cui si deve tutto il (de)merito per il successo (commerciale) della serie **FIFA**. Lo scontro diretto con le altre licenziatarie della F1 (Psygnosis, Eidos e MicroProse) potrebbe stimolare un progressivo incremento della qualità media (di nome e di fatto) dei titoli ad essa ispirati... oppure gettare l'intera categoria in un vortice di riedizioni tutte uguali dove il buon *marketing* premia più della qualità ludica.

HASBRO E IL SUO PILOTA D'ECCEZIONE

GRAZIE ALL'ACCORDO QUINQUENNALE e multi-sistema siglato con FIA lo scorso 26 maggio, Hasbro Interactive entra in competizione diretta con Electronic Arts nel campo delle simulazioni di Formula Uno. Dopo aver annunciato lo sviluppo di *racing game* basati sulle licenze NASCAR e GP 500, la sempre più "presente" Hasbro pare decisa a sfondare nel settore delle simulazioni corsistiche. Lo dimostrerebbe un secondo accordo eccellente stretto col mitico Geoff Crammond (**Revs**, **The Sentinel**, **Stunt Car Racer**, **F1 Grand Prix**... non serve aggiungere altro) che si occuperà della realizzazione di **F1 Grand Prix 3** e di **Gran Prix World** (seguito della serie manageriale **GP Manager 1** e **2**) in uscita ad ottobre '99. Sebbene né Hasbro né Microprose abbiano rilasciato alcuna dichiarazione in merito ai formati supportati (al di là del PC), un interesse verso le *console* della prossima generazione non è improbabile considerata la natura multi-piattaforma dell'accordo.

IL SOLO E UNICO GEOFF CRAMMOND.

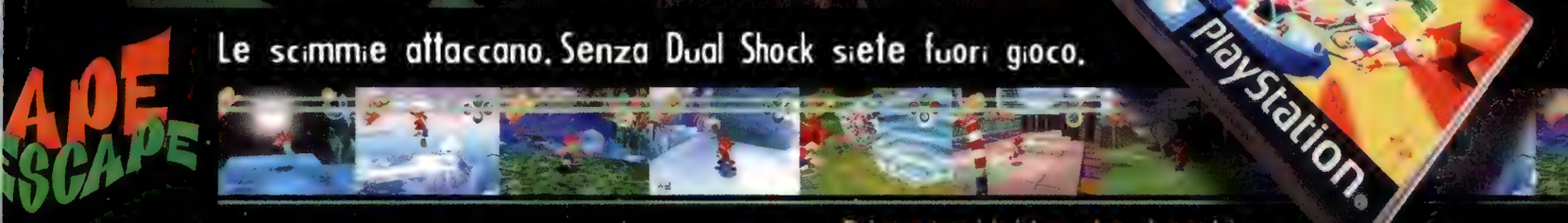
ERRATA CORRIGE

IN MERITO ALL'ARTICOLO INTITOLATO "Electronic Arts firma la licenza per la Formula Uno" pubblicato su **SPC** 58 (spazio **Industry News**), si fa presente che l'accordo siglato dal colosso americano con la FIA per la licenza sulla Formula Uno, non è esclusivo, come erroneamente riportato. Scusandoci per l'errore ci cospargiamo il capo di diossina e oli esausti.

TBWA/BDDP

Stanno arrivando. Guardatevi le spalle.

Le scimmie attaccano. Senza Dual Shock siete fuori gioco.



Disponibile da luglio.

SOLO PER PLAYSTATION

Preparate il vostro Dual Shock, stanno arrivando i diabolici scimpanzè. Non lo avete? Tranquilli! Lo trovate insieme al gioco. E ricordate: senza Dual Shock la battaglia non parte.

Power Line 166 814 814*

Anche in confezione speciale con Dual Shock.

OLTRE 600 VIDEOGAMES.

PlayStation e PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstation.it. Ape Escape ® & © 1999 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Developed by Sony Computer Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. *Power Line è un servizio riservato agli utenti maggiorenni, costo Lit. 1.524+IVA al minuto, gestito da Isicom-Roma.

OMIKRON: THE NOMAD SOUL

Stanchi di aspettare **Messiah**? Non c'è problema,
è in arrivo per questo Natale il francese **Omikron: The Nomad Soul**, "l'anima nomade" secondo Eidos.

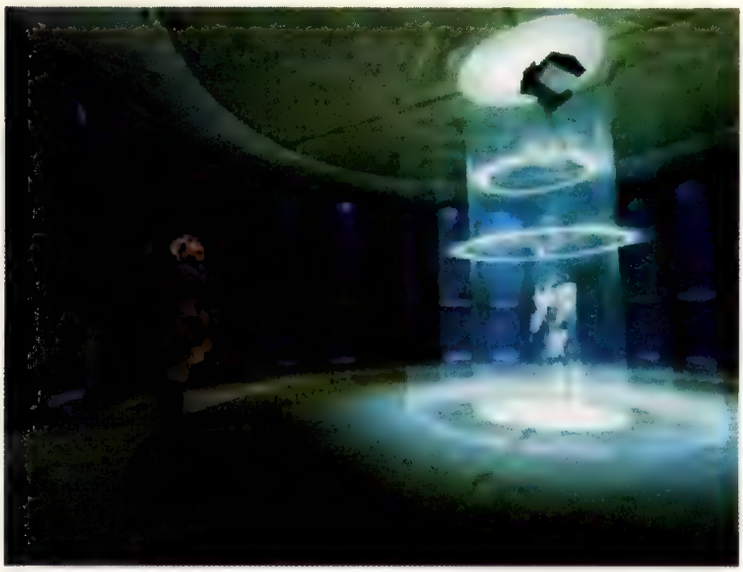
Versione:	Europea
Casa:	Eidos
Sviluppatore:	Quantic Dream
Data d'uscita prevista:	Fine 1999
Genere:	Action/Adventure 3D

LO STILE UTILIZZATO DAI GRAFICI DI QUANTIC DREAM È MOLTO PARTICOLARE.

OMIKRON È IL PRIMO GIOCO AD UTILIZZARE IL *FACIAL MOTION CAPTURE* IN TEMPO REALE: LEGGETE LA *PREVIEW* E CAPIRETE...

UNO DEI PROGETTI PIÙ AMBIZIOSI presenti nella *line-up* Eidos di fine '99 è senz'altro questo **Omikron: The Nomad Soul** dei francesi Quantic Dream. Combinando elementi quali avventura, esplorazione, azione, combattimento e RPG con un impianto scenico tridimensionale liberamente esplorabile a 360°, Eidos spera di ridefinire il genere delle avventure 3D dimenticando per un attimo **Tomb Raider** e tutto l'*hype* che vi ruota attorno. In sviluppo da circa tre anni (gli sviluppatori si vantano di avere gli stessi "tempi" di Miyamoto per **Zelda** o Kojima per **Metal Gear Solid**), **Omikron** basa il proprio concept sul presupposto che l'anima del videogiocatore sia finita nel corpo di uno degli abitanti di un mondo parallelo (Kay'l per la precisione, un poliziotto della zona). Spaesato, in una città (Omikron, appunto) estesa per tre miglia quadrate, con i propri palazzi, i propri cittadini e i veicoli antigravità in transito, il giocatore è abbandonato alla libera esplorazione di un ambiente ignoto, vivo e pulsante, al dialogo con la popolazione indigena, alla perlustrazione dei palazzi fin dentro le singole stanze e all'utilizzazione di alcuni mezzi di trasporto. Scopo del gioco (diviso in quattro capitoli contro gli otto originariamente previsti) sarà, in estrema sintesi, risolvere il mistero della propria presenza in Omikron nel tentativo di fuggire alla cattura della propria anima da parte di un'orda di demoni non meglio identificati. **Omikron** offre pertanto la possibilità di combattere, a mani nude o all'arma laser. Sebbene una prima stesura del *design* prevedesse una sezione dedicata ai combattimenti altamente sofisticata (tanto da aver richiesto la collaborazione del campione mondiale di Taekwondo, Pascal Gentil, per le sezioni di *motion capture*), gli sviluppatori vi hanno dovuto rinunciare per "sopravvenuti problemi tecnici". Ciò nonostante sarà comunque possibile sferrare calci e

pugni in alto o in basso (non è proprio **Tekken 3**, ma è meglio di niente) ed impiegare una pistola laser per gli attacchi dalla lunga distanza. Attraverso le indicazioni ottenute durante l'avventura, il giocatore avrà modo di perlustrare tutte le locazioni di gioco e recuperare oggetti utili, informazioni supplementari o scongiurare determinati pericoli.
Dal punta di vista tecnico, **Omikron** promette un *engine* grafico sufficientemente snello e ottimizzato da tener testa al carico computazionale che i popolosi ed estesi ambienti di gioco non mancheranno di creare. La barriera tecnologia erta dal limite dei 2 Mega di memoria di PlayStation pare sia stata abbattuta codificando un efficace sistema di caricamento in tempo reale dal CD (altresì noto come *transparent dynamic loading*). In aggiunta, il progetto di Quantic Dream introduce per la prima volta in un videogame l'impiego del *"facial motion-capture"* in *real time*. Esatto, avete intuito perfettamente di che si tratta: le espressioni facciali degli abitanti di Omikron sono state realizzate catturando le reali espressioni di un essere umano, il che, inutile dirlo, lascia presupporre un livello di dettaglio notevole. Come dichiara lo stesso Philip Campbell di Quantic Dream "si è tentato di donare il maggior realismo possibile alle voci dei personaggi e alla loro espressioni emotive. Sebbene si tratti di un luogo alternativo, la città di Omikron si presenta di fatto in maniera alquanto credibile, mentre lentamente dispiega i propri segreti e le proprie meraviglie." Un'altra interessante novità introdotta per la prima volta con **Omikron** è la possibilità di viaggiare da un corpo all'altro. Nell'attesa del posticipatissimo **Messiah** di Shiny (l'unico altro gioco in fase di sviluppo a vantare una caratteristica analoga), i giocatori più impazienti troveranno conforto nel *con-*



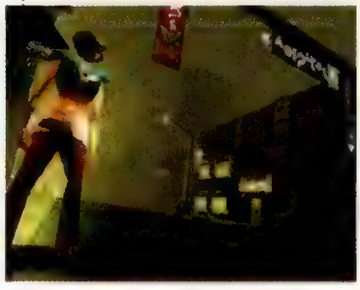
cept elaborato da Quantic Dream. Vediamo in cosa consiste: in occasione della morte, l'anima del giocatore si trasferisce nel corpo del primo abitante di Omikron che tocca il cadavere. In questo modo l'avventura prosegue anche dopo la morte dell'individuo ospitante ed esclude ogni possibilità di riprendere una partita salvata nel tentativo di impedire il triste trapasso. Il giocatore dovrà, di volta in volta, adattarsi al nuovo corpo (ne sono previste 50 tipologie differenti) e alle sue caratteristiche, impiegandole al meglio. Gli sviluppatori stanno inoltre considerando la possibilità di offrire incantesimi magici di vario genere, attraverso cui rigenerare i corpi deboli in cui si dovesse malauguratamente finire o impossessarsene di nuovi "a comando" (in un bar, ad esempio), senza necessariamente attendere che il proprio cadavere venga toccato da qualcuno. Il tutto sottoposto alla dipendenza di un livello di *mana* incrementabile durante il gioco. E ancora. L'insegnamento di **Metal Gear Solid** sembra trovare applicazione anche in **Omikron**, laddove ogni *NPC (Non Player Character)* vanterebbe, a detta degli sviluppatori, capacità sensoriali estese, da quella visiva a quella uditiva, da cui deriverebbero comportamenti plausibili. Dal punto di vista prettamente estetico, **Omikron** vanta un ciclo completo notte/giorno, effetti particellari per la resa di elementi gassosi come il fuoco o il vapore (utili per conferire all'ambientazione di gioco un'atmosfera alla *Blade Runner*) e la compresenza nell'area di gioco di numerosi veicoli e passanti poligonali dediti alle loro faccende di *routine*. In arrivo per il prossimo Natale, **Omikron** potrebbe rappresentare l'ultima esperienza ludcia definitiva per PlayStation prima dell'avvento di *NGPS*.

OMIKRON: IL NUOVO DISCO DI DAVID BOWIE?

Chiudiamo con una chicca... E' di qualche settimana fa la notizia che David Bowie contribuirà allo sviluppo della componente sonora di **Omikron** arrangiando allo scopo ben 20 brani musicali inediti. Durante una recente intervista a David Cage, CEO di Quantic Dream, è emerso che Bowie, il cui interesse per le nuove tecnologie (con *Bowienet*) e i mondi virtuali è ben noto, sarebbe rimasto così entusiasta del gioco da aver richiesto l'inclusione del suo volto e quello della moglie Iman. A quanto pare, Eidos starebbe addirittura considerando l'ipotesi di riprodurre l'intera band di Bowie (pertanto anche Reeves Gabrels e Gail Dorsey) in un bar virtuale di Omikron. Secondo Cage "il giocatore potrà entrare nel bar, ascoltare la musica, uscire, acquistare l'album con il danaro virtuale, tornare nel proprio appartamento, mettere il CD nello stereo ed ascoltarlo!". E infine, Cage non ha voluto né confermare né smentire le voci che vedrebbero David Bowie intenzionato a ricavarci dei soldi "reali" dall'accordo con Eidos, pubblicando un "reale" CD contenente tutte le musiche di **Omikron** da lui composte.

REMINESCENZE DI TOMB RAIDER...

IL DETTAGLIO GRAFICO DI OMIKRON È DAVVERO NOTEVOLE.



WARPATH: JURASSIC PARK

Dimenticate **Tekken Tag Tournament**. Scordatevi di **Dead or Alive 2**. Non attendete con impazienza la conversione per Dreamcast di **Soul Calibur**. Fra poco uscirà il picchiaduro che tutti stavamo aspettando...

Versione:	Americana
Casa:	Electronic Arts
Sviluppatore:	Dreamworks Interactive
Data d'uscita prevista:	Autunno
Genere:	Picchiaduro

L'ABBIAMO DETTO CHE IL GIOCO VANTA I DIRITTI PER LO SFRUTTAMENTO DEL MARCHIO *JURASSIC PARK*? E CHE ASSOMIGLIA IN MANIERA IMPRESSIONANTE A PRIMAL RAGE?

DITE LA VERITÀ: PENSAVATE DI ESSERVI liberati per sempre di *Jurassic Park*, dinosauri e brontosauri assortiti, soprattutto dopo l'arrivo di *Star Wars*, col suo carico inusitato di *gadget* e *merchandising* di ogni tipo, vero? Sbagliato, perché esiste ancora una casa che ha intenzione di sfruttare a lungo la licenza *cricthoniana* e, trattandosi di licenze, non poteva essere altri che Electronic Arts. Per compensare le spese di acquisizione dei diritti, in compenso, il colosso americano deve aver messo in cassaintegrazione tutti i suoi *game designer*, perché il *concept* di **Warpath: Jurassic Park** puzza di *rip-off* lontano chilometri. Il gioco in questione infatti, non è solo un'insipida variazione sul tema dei picchiaduro uno-contro-uno, ma a una fugace occhiata sembra la versione leggermente migliorata di **Primal Rage**, titolo uscito secoli or sono su una pletora di sistemi, PlayStation compresa (per la cronaca, **PR** venne stroncato un po' ovunque, ma ebbe comunque un discreto successo di pubblico). *Anyway*, come hanno tenuto a sottolineare i programmatori di Dramworks interpellati sull'argomento, **Primal Rage** non aveva nessuna licenza, mentre **Warpath** ha il logo di *Jurassic Park* che fa capolino praticamente in ogni schermata. Ah, beh... La lista dei lottatori sembra presa di peso da un qualsiasi libro di storia delle medie: triceratopi e tirannosauri se le danno di santa ragione all'interno di 10 arene, le cui ambientazioni sono tratte dalle due pellicole dirette da Spielberg. Dopo essersi probabilmente resi conto del plagio in atto ai danni di **Primal Rage**, i programmatori di Dreamworks hanno però deciso di indorare la pillola e di inserire nella lista di 14 dinosauri alcune specie "di recente scoperta", come il Mega Raptor, il Suchominus e il Gigantosaurus. I bestioni, come detto, hanno a disposizione un buon repertorio di mosse con prese, morsi, *combo* e zampate di ogni tipo, da utilizzare per azzerare l'energia dell'avversario: energia che può essere recuperata sgranocchiando qualche essere umano di passaggio per l'arena o animaletti che avranno la malcapitata idea di avvicinarsi ai dinosauri durante il combattimento. Per compensare la dose di violenza presente nel gioco, con schizzi di sangue, rumori di ossa spezzate e urla disumane, e visto che siamo in un periodo di "caccia alle streghe", in EA hanno avuto la brillante idea di inserire la modalità *Interactive Dinosaur Museum*, tramite la quale apprendere nozioni e vedere disegni di questi simpatici rettiloni estinti. (D)Istruttivo.

LE DIMENSIONI DEI DINOSAURI, QUESTO VA DETTO, SONO DAVVERO RAGGUARDEVOLI.

KinG Kross

KaPS THE 3000 TECH

NEWS

TAPPETO/JOYPAD PER DANCING GAME

DESKSTICK

WHEEL PAD DUAL SHOCK

VOLANTE DUAL SHOCK™ CON FRENO A MANO

TWIN STICK PRO

PSX COMPATIBLES

ARIETE INFORMATICA srl
Via S. Romanello, 85 - 20153 Milano Tel. +39 (02) 48205816 - Fax +39 (02) 48205818
Via Arno, 36 - 80131 Napoli - Tel. +39 (081) 2462211 - Fax +39 (081) 2462222
www.arieteinformatica.com

DEMOLITION RACER

AAA Attenzione, vendesi auto quasi nuova, pochissimi chilometri, vera occasione.
Motore in ottimo stato, carrozzeria discreta, *full optional*. Unico proprietario. Telefonare a Pitbull Syndicate...

Versione:	Americana
Casa:	Accolade
Sviluppatore:	Pitbull Syndicate
Data d'uscita prevista:	Settembre
Genere:	Guida

IL REPLAY PERMETTE DI AMMIRARE IN TUTTA COMODITÀ E DA QUALSIASI ANGOLAZIONE GLI INCIDENTI PIÙ SPETTACOLARI.

FINENDO LE GARE IN PRIMA POSIZIONE, È POSSIBILE SBLOCCARE NUOVE AUTO E PERCORSI SEGRETI.

L'ESTATE E' COMINCIATA DA POCO, vi siete comprati una bella copia di **Driver** e avete tutta l'intenzione di passare questi mesi a distruggere macchine su macchine manco foste Jacques Villeneuve. Molto bene. Ma quest'autunno? Semplice, per sfogare le frustrazioni da traffico cittadino che ci ammorbano quotidianamente, date un'occhiata al nuovo titolo di Pitbull Syndicate. Il team (autore in passato di **Test Drive 4** e **5**, fra gli altri) sta infatti lavorando alacremente per portare a termine **Demolition Racer**, gioco chiaramente ispirato alla serie di **Destruction Derby**, di cui dovremmo vedere a breve il terzo episodio. Com'è facilmente intuibile dal titolo stesso del gioco, **Demolition Racer** è incentrato sulla distruzione selvaggia dei veicoli altrui, ma le cinque modalità di gioco dovrebbero garantire un minimo di varietà al titolo Accolade. La modalità principale, *Demolition Racing*, vi vedrà impegnati in una gara all'ultimo sangue, in cui il vincitore sarà chi riuscirà a sopravvivere e a totalizzare il maggior numero di punti, distruggendo i mezzi avversari nel modo più spettacolare possibile. Lo scenario cambia totalmente (certo certo) in *Bowl Match*, dove 16 macchine si scontrano all'interno di un'arena: in questo caso il vincitore è il pilota che rimarrà per ultimo nell'arena con la macchina funzionante. Massima varietà poi in *Suicide Racing*, con otto macchine che partono da un estremo della pista e otto dalla parte esattamente opposta, per una serie di frontali senza precedenti. Se a questo punto non vi siete ancora addormentati, potrete anche provare il *Career Mode*, con 10 campionati e gestione economica della propria scuderia, e la modalità *Stock Car Racing*, dove l'obiettivo è semplicemente quello di arrivare primi al traguardo, disinteressandosi di incidenti e scontri vari. Immancabile anche la modalità a due giocatori, tramite *split-screen*, dove si dovranno sfruttare più che mai scorciatoie e strade alternative offerte dai tracciati. Il "cuore" del gioco è meno originale di una canzone di Robbie Williams quindi, ma bisogna comunque ammettere che i programmatori americani hanno compiuto un lavoro discreto per quanto riguarda la realizzazione tecnica: le macchine si muovono in maniera realistica sulle dodici piste del gioco, in mezzo a fumo, fiamme, polvere e pezzi di auto che volano da tutte le parti della pista. Pitbull Syndicate ha puntato molto sulla componente spettacolare, tant'è vero che, dopo aver preso la mano coi controlli, sarà possibile persino guidare su due ruote Holer Tognistyle. Se questo non dovesse bastarvi a farvi salire il livello di adrenalina, sicuramente non potrete rimanere impassibili di fronte alla colonna sonora di **Demolition Racer**, opera di Fear Factory e Empirion (oltre che del solo e unico "re dei tamarri" Tommy Tallarico). *Yeah!*

covery®

Linea accessori per Playstation™ Compatible

Action Figures - DVD Hardware e Software

Listino per Rivenditori

Tutti i nomi, i logo e marchi sono dei rispettivi proprietari. / All names, logos etc. Are trademarks of their respective companies

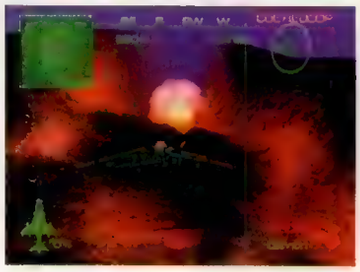
Visitate il nostro sito internet: http://www.virtualdvd.net

Prodotto e distribuito da VIRTUAL

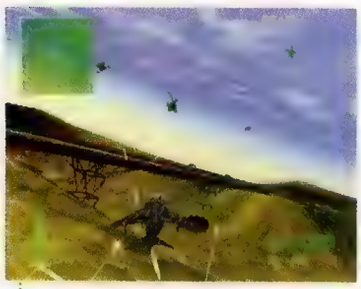
Strada del Bargello, 100 - 47891 DOGANA (RSM)
Tel. 0549.909775 - Fax 0549.909723
E-mail: info@virtualdvd.net

EAGLE ONE: HARRIER ATTACK

Aquila uno, aquila uno, rispondete... situazione d'emergenza... qui è la base, rispondete, presto... Qui aquila uno... sono bloccato nell'ingorgo... corso Vittoria in 10 minuti... passo e chiudo.



Versione:	Europea
Casa:	Infogrames
Sviluppatore:	Glass Ghost
Data d'uscita prevista:	Settembre
Genere:	Simulazione



MALEDETTI ZANZARONI TROPPO CRESCIUTI, BECCATEVI QUESTO!

LA MODALITÀ A DUE GIOCATORI TRAMITE *SPLIT-SCREEN* È UNA PIACEVOLE AGGIUNTA: CERTO CHE ANCHE UN MAGGIOR DETTAGLIO NELLE AMBIENTAZIONI NON GUASTERBBE AFFATTO...

CHIARIAMO SUBITO UN PUNTO: SE cercate una simulazione aerea coi controfiocchi, avete sbagliato articolo. Fiondatevi immediatamente a pagina 80 e leggetevi la recensione di **Ace Combat 3** (Namco). Se invece cercate un gioco di combattimenti aerei senza troppi fronzoli e di impronta *arcade* più che simulativa, **Eagle One: Harrier Attack** potrebbe anche soddisfarvi. Il titolo Infogrames vi vede vestire i panni di un marine americano impegnato nella lotta contro il terrorismo. Venticinque missioni, alta risoluzione, possibilità di giocare in due contemporaneamente: questo il biglietto da visita di **Eagle One**. "Ma il punto forte del nostro gioco è la varietà" precisano i programmatori inglesi Simon Clay e Steve Birch. "Negli altri titoli bisogna gironzolare e abbattere semplicemente altri aerei. In **Eagle One** ci sono missioni dove bisogna attaccare a terra, salvare ostaggi, coprire forze alleate, oltre ovviamente a una buona dose di combattimenti aerei". Però **Ace Combat 3**... "**Eagle One** è molto diverso dal titolo Namco" precisa Simon. "L'enfasi qui è posta sull'azione. A volte, giocando, vi sembrerà quasi di assistere a un filmone di Hollywood imbottito di effetti speciali. In **Eagle One** non bisogna sparare a un aereo lontano miglia da noi, raffigurato come un puntino sullo schermo: qui siete sempre nel mezzo dell'azione. E' anche per questo motivo che abbiamo scelto di incentrare il gioco su un Harrier: è uno degli aerei più versatili e potenti che esistano, ed è in grado di compiere manovre di ogni tipo". Scontata la domanda sul funzionamento della modalità a due giocatori... "Giocando in due potete collaborare con un vostro amico o scontrarvi direttamente. Abbiamo preferito adottare lo *split-screen*, perché il *link-up* è poco pratico". I membri di Glass Ghost sono molto orgogliosi anche del proprio sistema di replay. "Il replay di **Eagle One: Harrier Attack** è assolutamente il primo del suo genere su PlayStation. E' possibile interrompere una partita in qualsiasi momento e vedere tramite replay gli ultimi dieci secondi di azione, ruotando la telecamera a piacimento, zoomando, mettendo in pausa il tutto... A dire il vero, il grosso delle *routine* che gestiscono il replay erano già pronte, perché le avevo programmate per un gioco su Amiga chiamato **Microlight Warriors**, che alla fine non è mai uscito" precisa Steve. Tecnicamente è indubbio che i programmatori giapponesi di Namco siano su un altro pianeta ed è probabilmente per questo motivo che Glass Ghost ha deciso di non realizzare un'altra simulazione aerea, così da non entrare in concorrenza, ma i fan di *Top Gun* potrebbero trovare divertente questo **Eagle One**. Volete un consiglio? Aspettate la recensione sui prossimi numeri di **SPC**...

Speedfight 100cc catalizzato: per scelta non per caso!

(Scooter per due, prezzo per tutti anche a tasso zero.)

Il viaggio e poi un grande weekend a S. Tropez.

Liberi da questo stress.

In due per vivere la città.

Freno a disco posteriore di serie.

Speedfight 100cc catalizzato è lo scooter nato per dribblare nel traffico e viaggiare **anche in due.**
Motore da 9,2 cv. con **prestazioni da 125** e prezzo da cinquantino.
Forcella monobraccio, doppio freno a disco da 180 mm.,
antifurto elettronico di serie (ADT).

Prezzo Lit. 4.740.000 € 2.448,01 franco concessionario,
con possibilità di pagamento in 12 rate mensili a tasso zero.

Peugeot Speedfight è disponibile anche in versione 50cc catalizzata e non.

PEUGEOT
Per scelta non per caso

WWW.PEUGEOTMOTOCYCLES.IT 800-015800

PEUGEOT MOTOCYCLES SISTEMA QUALITÀ CERTIFICATO ISO 9001

Per ulteriori informazioni su finanziamenti a tasso zero o a tasso agevolato rivolgiti al tuo concessionario Peugeot Motocycles. L'indirizzo lo trovi su: SEAT PAGINE GIALLE

Big in Japan

a cura di Diego Cortese

CESA HA PERSO IL PRIMO ROUND

nella battaglia contro il *software* usato. Il 27 maggio scorso, Josho, compagnia che gestisce una nota catena di negozi di videogiochi giapponese, ha vinto la causa legale indetta contro Enix a seguito dell'imposizione da parte della casa giapponese di una percentuale sulla vendita dei titoli usati da lei prodotti. La Corte Regionale di Tokyo ha infatti giudicato valida la tesi dell'offesa, affermando che i videogiochi non possono essere soggetti alle medesime leggi di *copyright* dei film: per questo motivo le case di sviluppo non hanno nessun diritto sulla loro distribuzione. L'incompatibilità della legge che regola i diritti d'autore delle opere cinematografiche con i *videogame* deriva dal fatto che questi ultimi sono interattivi; lo sviluppo del gioco dipende quindi dal giocatore e non dalla fantasia di uno sceneggiatore. *ARTS*, l'associazione di distributori a cui appartiene anche Josho, si è detta ovviamente soddisfatta della decisione della corte, ritenuta un passo importante nella lotta contro l'arroganza delle case di sviluppo nipponiche. Meno entusiasta Enix che ha reputato il giudizio della corte in conflitto con quanto deciso nel caso **Pac-man** del 1984 e **Tokimeki Memorial** del 1997. La difesa ha già espresso la propria decisione di ricorrere in appello, convinta di riuscire a prevalere nel prossimo futuro. La guerra tra distributori e produttori di videogiochi è quindi tutt'altro che conclusa: il prossimo round avverrà il 15 luglio con il processo tra sei famose case videoludiche, Sony compresa, ed il negozio di videogiochi *Wanpaku Kozo Ibaraki Shop*. **Super PlayStation Console** non mancherà d'informarvi circa lo sviluppo della crociata contro i giochi usati condotta da CESA, augurandosi che simili iniziative rimangano confinate al solo arcipelago nipponico.

JOSHO VS. ENIX: VINCITORI...

...E VINTI. FRA POCO IL SECONDO ROUND.

UN NUOVO FINAL FANTASY ENTRO IL 2000?

Alla fine del mese di maggio il *Web* è stato scosso dall'apparizione di alcuni disegni preparatori relativi ad un titolo in fase di sviluppo legato alla saga di **Final Fantasy**. Queste immagini rivelavano un totale cambiamento di rotta da parte di Square, mostrando personaggi e ambientazioni caratteristiche dei primi episodi della saga. Una scelta che appare quantomeno strana, visto che la casa giapponese ha più volte dichiarato di aver scelto di occidentalizzare **Final Fantasy VIII** dopo la notevole differenza di vendite del settimo episodio rispetto al mercato giapponese. Tra gli elementi di gioco che si possono desumere da queste immagini vi sono il ritorno del *Job System*, il libero movimento nell'arena di gioco durante le battaglie e la possibilità di trasformare gli elementali in armature. I protagonisti sembrano essere un giovane guerriero e una ragazza dalla pelle scura. A conferma che i disegni riguardano un possibile **Final Fantasy** vi sono due immagini relative ai Chocobo: una di queste riguarda un bizzarro aeromobile chiamato Chocobocopter. Mentre appassionati ed esperti cercavano di decifrare da questi schizzi eventuali informazioni circa lo scopo per il quale fossero stati realizzati, *Digi Cube* ha sconvolto nuovamente l'*RPG fandom* della rete annunciando l'uscita di **Final Fantasy IX** su PlayStation entro la metà del prossimo anno: come potete immaginare, questa dichiarazione ha generato il caos più totale. Interrogata sull'argomento, Square ha negato l'esistenza di un progetto relativo ad un nuovo **Final Fantasy** e ha chiesto formalmente alla sua sussidiaria *Digi Cube* di togliere dal proprio sito qualsiasi informazione relativa al gioco. I tentativi di Square di impedire la diffusione di dettagli sul nuovo episodio potrebbero derivare dall'eventuale incertezza circa il nome da assegnare al progetto attualmente in fase di sviluppo. Tesi avvalorata da un intervista, risalente allo scorso *E3*, a Shinji Hashimoto pubblicata sul sito *Next Generation*. Il vice-presidente del *Software Development and Character Licensing* di Square ha infatti affermato che la casa nipponica non è ancora sicura se intitolare **Final Fantasy IX** il prossimo episodio della saga. Hashimoto non ha rivelato il motivo di quest'incertezza. Ammesso che i disegni diffusi siano autentici, si può supporre che il motivo risieda nella totale differenza di questo progetto rispetto ai due episodi precedenti. Non ci resta che sperare nella diffusione di notizie ufficiali a riguardo da parte di Square, così da fugare ogni dubbio circa il destino di questo promettente gioco di ruolo. Altre indiscrezioni che giungono dalla Rete affermano che il team di sviluppo responsabile della realizzazione di **Final Fantasy Tactics** e **Ogre Battle** starebbe lavorando ad un nuovo gioco intitolato **Vaigrant Story** (o **Baigrant**, a seconda della traslitterazione). I dettagli riguardo al gioco sono ancora piuttosto confusi: secondo alcuni si tratterebbe del *sequel* di **Final Fantasy Tactics**, mentre altri lo descrivono come un RPG, il cui sistema di combattimento combina elementi di **Parasite Eve** e **Metal Gear Solid**. Fortunatamente non

A QUANTO PARE, NEL NUOVO EPISODIO DI FINAL FANTASY SARÀ POSSIBILE TRASFORMARE GLI ELEMENTALI EVOCATI IN ARMATURE.

ECCO PARTE DEI DOPPIATORI SCRITTURATI PER *FINAL FANTASY THE MOVIE*: DA SINISTRA A DESTRA, ALEC BALDWIN, MING-NA WEN, VING RHAMES, JAMES WOODS, DONALD SUTHERLAND E STEVE BUSCEMI.

dovremo attendere molto prima di sapere quale delle due teorie corrisponda a verità: **Vaigrant Story** sarà infatti incluso nel nuovo *Preview Disk* che accompagnerà **Seiken Densetsu: Legend of Mana**, la cui uscita è prevista per il 15 luglio. Oltre a questa demo, saranno disponibili in forma giocabile **Dew Prism** (vedi *preview* a pag. 40), **Front Mission 3** e **Chrono Trigger**. Riguardo a quest'ultimo titolo non sono state diffuse informazioni precise: potrebbe essere sia un rifacimento della versione per Super Famicom che un seguito del gioco. Sembra inoltre che sarà mostrato sotto forma di video il *sequel* di **Parasite Eve**, già apparso in forma ridottissima allo scorso *E3*. Vi forniremo descrizioni accurate di tutti questi titoli non appena verremo in possesso del suddetto *Preview Disk*. Ancora **Final Fantasy**, ma stavolta in versione cinematografica. Dopo mesi di silenzio, Square torna a parlare dell'ambizioso film in computer grafica dedicato alla popolare saga di giochi di ruolo. Le informazioni diffuse riguardano i doppiatori che dovrebbero essere scritturati per il film: imitando i recenti lungometraggi animati americani, Square ha scelto le possibili voci dei protagonisti del proprio film tra gli attori di Hollywood (scelta peraltro obbligata, vista la scarsezza della scuola di doppiaggio americana). Tra gli artisti selezionati abbiamo Alec Baldwin (*Caccia a Ottobre Rosso*), Ming-Na Wen (*Street Fighter*, *Mulan*), Ving Rhames (*Pulp Fiction*, *Mission Impossible*), James Woods (*Contact*, *Hercules*), Donald Sutherland (*M.A.S.H.*) e il grande Steve Buscemi (*Fargo*, *Armageddon*). Indubbiamente si tratta di un cast di tutto rispetto che contribuirà a dar valore al film. Realizzato dagli studi Square di Honolulu, *Final Fantasy The Movie* sarà completato entro il 2001.

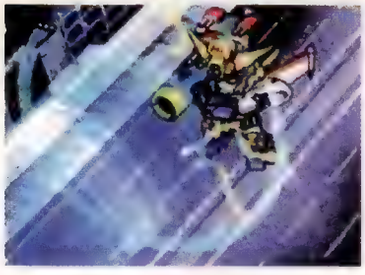
SECONDA ACCENSIONE PER SONY

Sony ha diffuso nuove informazioni circa **Wild Arms 2: Second Ignition**. I tre nuovi protagonisti del gioco ricordano vagamente quelli del precedente episodio: Ashley è un esperto nell'uso degli ARM, Riruka è una maga, mentre Brad è un uomo robusto dall'aspetto minaccioso. A seconda del personaggio scelto inizialmente dal giocatore, la trama segue percorsi differenti. La principale differenza con il precedente episodio consiste nell'impiego di un motore grafico poligonale sia per le battaglie che per il movimento sulla mappa di gioco. Solo i personaggi sono rappresentati mediante *sprite*. L'uso di poligoni per i fondali consente ora di variare le inquadrature a piacimento durante l'esplorazione dei *dungeon* in modo da scoprire più facilmente eventuali tesori nascosti. Com'è avvenuto per **Final Fantasy VIII**, è stato inoltre scelto di visualizzare i personaggi mantenendo le loro proporzioni reali

IL SEGUITO DI WILD ARMS, SECOND IGNITION, SARÀ CONTENUTO SU DUE CD.

PERSONA 2: INNOCENT SYN

PERSONA 2: INNOCENT SYN È IL SEQUEL DELL'UNICO RPG DELLA SERIE Megami Tensei ad essere giunto ufficialmente in occidente. Il protagonista del gioco è uno studente di nome Suo Tatsuya che investiga con i propri amici su una strana malattia che si sta diffondendo nella sua scuola. Come nel precedente episodio, gli incantesimi vengono generati evocando delle entità chiamate *Persona*. Per ottenerli dovete procurarvi delle apposite *Spell Card* parlando con mostri del gioco anziché combatterli. I dialoghi possono ora essere sostenuti da più personaggi contemporaneamente così da avere più possibilità di successo. E' inoltre possibile eseguire attacchi combinati evocando più *Persona*. Sia dal punto di vista grafico che sonoro, **Persona 2: Innocent Syn** è in assoluto il titolo più curato della saga di **Megami Tensei**. I fondali sono interamente in grafica poligonale e possono essere ruotati a piacimento. La colonna sonora contiene svariati brani cantati che comprendono una canzone cantata dalla popolare *idol* nipponica Hitomi. L'uscita della versione giapponese di **Persona 2: Innocent Syn** è ormai imminente. L'adattamento per il mercato occidentale attende ancora il nulla osta di Sony of America; Atlus è comunque certa di non ottenere un rifiuto come con **Soul Hackers**. Non mancheremo d'informarvi non appena verrà ufficializzata la localizzazione del gioco.



IN BRAVE SAGA 2 LE MAPPE DI GIOCO SONO ORA INTERAMENTE POLIGONALI.

Brave Saga 2 presenta una mappa tridimensionale divisa su piani di gioco, che consente al giocatore di scegliere tra più inquadrature differenti. Sono inoltre state aumentate le serie animate incluse nel gioco: tra queste la presenza più interessante è quella di *Gaogaigar*, una serie televisiva robotica dall'elevata qualità tecnica estremamente famosa in Giappone. Un'aggiunta che renderà il gioco estremamente popolare in madrepatria. La data di uscita di **Brave Saga 2** non è ancora stata definita.

invece di deformarle come accade negli RPG più classici. La presentazione del gioco sarà costituita da un cartone animato accompagnato da un nuovo brano di Michiko Naruke, la stessa compositrice che Sony aveva scritturato per l'episodio precedente. **Wild Arms 2: Second Ignition** sarà distribuito su due CD a partire da quest'autunno.

TAKARA 4X4

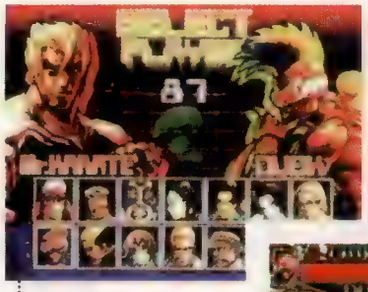
Takara si appresta a distribuire un nuovo gioco di guida dedicato alla propria linea di giocattoli *Choro Q*. Dedicato interamente ai veicoli fuoristrada, **Choro Q Wonder Four** consente al giocatore di personalizzare il proprio veicolo con i *gadget* più assurdi, compresi propulsori ad elica e jet. L'ampiezza dello *Story Mode* è stata notevolmente ampliata, soprattutto nel numero di sottogiochi disponibili: tra essi vi sono anche un biliardo e un gioco di calcio. L'uscita di **Choro Q Wonder Four** è prevista per il 5 agosto. Takara ha inoltre annunciato il *sequel* del gioco di strategia **Brave Saga**, ispirato a **Super Robot Taisen** di Bandai.

CHORO Q WONDER FOUR CONTIENE SVARIATI SOTTOGIOCHI TRA CUI CALCIO E BILIARDO.

CAPCOM'S BIZZARRE DELAY

Brutte notizie per tutti gli appassionati di Araki, Capcom ha infatti posticipato la conversione di **Jojo's Bizarre Adventure** ad una data non precisata in autunno. In compenso sono state fornite nuove informazioni circa gli elementi esclusivi della versione PlayStation. Sono stati aggiunti quattro nuovi personaggi (Vanilla Ice, Hol Horse, Mariah e Anubis Polinaref) mentre quelli segreti nel *coin-op* (Dio, Shadow Dio, Young Josef) sono ora disponibili sin dall'inizio. Da notare che, come avviene nel *manga*, Hol Horse combatte in coppia con J. Guile. E' stato inoltre aggiunto un complesso *Story Mode* che segue in dettaglio le vicende narrate nel fumetto: questa modalità consiste in pratica in un *Digital Comic* intervallato da sezioni di gioco di vario genere come picchiaduro ad incontri, a scorrimento e svariati minigiochi. Dovrete, ad esempio, sfidare D'Arby a carte e al gioco della moneta e del bicchiere pieno d'acqua. Rimanendo a Osaka, ad agosto Capcom distribuirà

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE CONTIENE QUATTRO PERSONAGGI INEDITI NEL *COIN-OP*.



FATAL FURY WILD AMBITION PER PLAYSTATION CONTIENE ANCHE RYO SAKAZAKU E DUCK KING.

nelle sale giochi giapponesi una versione migliorata di **Street Fighter EX 2**. Il numero di personaggi disponibili è ora aumentato di sei unità: ritornano Pullum, Darun e Vega dal precedente episodio e arrivano per la prima volta nella serie Sagat, Area e V. Rosso. Sagat è il noto combattente di Muai Tai, la cui nascita risale addirittura al primo **Street Fighter**. Area è la figlia di uno scienziato dal quale ha preso un letale set di armi e *gadget* vari. Infine Vircano Rosso è un uomo reso folle dalla morte della propria amata: per questo motivo le sue mosse sono estremamente violente. Per quanto riguarda le modifiche apportate alla meccanica di gioco, ogni personaggio possiede ora una *Super Combo* a livello 3 che causa un'elevata quantità di danno. E' inoltre consentito eseguire *Excel Combo* composte da mosse uguali. Non mancano ovviamente nuovi colpi speciali per ogni personaggio. Sebbene una conversione per PlayStation non sia tecnicamente impossibile, Capcom non si è ancora pronunciata a riguardo. Speriamo si decida al più presto...

THE KING OF THE MILLENIUM

Confermando le voci che giravano da tempo, SNK ha annunciato ufficialmente **The King of Fighters '99** sempre per l'immortale Neo Geo MVS. In occasione di questo nuovo episodio della saga, la casa di Osaka ha deciso di rinnovare fortemente la meccanica di gioco. Ora i gruppi sono costituiti da quattro personaggi, l'ultimo dei quali è chiamato Striker: eseguendo un'apposita mossa, lo Striker irrompe nell'area di gioco combattendo con il vostro personaggio, un po' come avviene in **Marvel vs. Capcom**. Il numero di volte in cui lo Striker può agire è visualizzato da un contatore simile a quello delle *Desperation Move* che inizia con tre unità e può essere portato fino a cinque. L'adozione dello *Striker System* ha costretto gli sviluppatori ad inserire solo la modalità di gioco *Advanced*. Le relazioni sentimentali tra i personaggi hanno ora un valore maggiore, in quanto influenzano le capacità del quarto giocatore. I personaggi disponibili sono 30, divisi in sette gruppi più due solitari. La trama di gioco non riguarda più la saga di Orochi: molti personaggi saranno quindi totalmente inediti. Le uniche conferme riguardano al momento Kyo, Benimaru ed il gruppo degli Ikari Warriors. Dal punto di vista grafico, il principale cambiamento consiste nell'introduzione di fondali tridimensionali ottenuti per mezzo di *sprite* 2D. SNK non ha ancora confermato una data di uscita precisa per il gioco: il debutto nelle sale giochi giapponesi dovrebbe però avvenire entro l'anno. SNK ha inoltre recentemente rivelato due personaggi segreti inediti inseriti nella versione casalinga di **Fatal Fury Wild Ambition**: completando il gioco senza perdere un *round* dovrete affrontare Mr. Karate, interpretato stranamente da Ryo Sakazaki invece che dal padre Takuma. Per accedere a Duck King dovrete invece terminare il gioco con tutti i personaggi. L'uscita di **Fatal Fury Wild Ambition** rimane confermata per la fine del mese di giugno: attendetevi quindi una recensione sul prossimo numero di **Super PlayStation Console**.

VIDEODROME
ビデオドローム
VENDITA PER CORRISPONDENZA
TEL. 0405-057821
FAX. 0405-057771
VIA D.ALIGHIERI, 10/A
37122 VERONA
(A 200 METRI DALL'ARENA)
PlayStation
PocketStation
GAME BOY COLOR
WARHAMMER 40.000
GAMES WORKSHOP
WARHAMMER
STAR WARS
GAIA
VIDEOGAMES - MODELS - GAMES WORKSHOP -GADGET - ACTION FIGURES

TEKKEN TAG TOURNAMENT

Seguendo l'esempio di Sega, Namco ha deciso di realizzare una versione migliorata di **Tekken 3**. **Tag Tournament** non si limita però ad offrire un'inedita modalità a squadre, ma vanta numerose aggiunte che faranno la felicità dei fan di questo fantastico picchiaduro poligonale.

Versione:	Giapponese
Casa:	Namco
Sviluppatore:	Interno
Data d'uscita prevista:	Luglio (*coin-op*)
Genere:	Picchiaduro

CON LA CONSEGNA DA PARTE DI Namco dei primi prototipi in alcuni *Wonder Park* (di proprietà, lo ricordiamo, della casa nipponica), **Tekken Tag Tournement** ha ormai raggiunto lo stadio iniziale di sviluppo. Le *beta* mostrate nelle sale giochi per saggiare la risposta del pubblico hanno permesso di scoprire svariati dettagli riguardanti il nuovo episodio di **Tekken** prodotto da Namco. Ecco cosa è emerso dalla prova di una versione del gioco pronta al 50%.

I PERSONAGGI
La schermata di selezione dei personaggi mostrata nella *beta* presentava la bellezza di 34 riquadri, di cui però solo 20 risultavano accessibili. Stando a quanto annunciato da Namco, gli altri combattenti vengono resi disponibili da un sistema a tempo, simile a quello presente nella versione originale del gioco. A giudicare dalla rosa iniziale mostrata, non sono stati introdotti personaggi inediti, ma solo versioni migliorate dei protagonisti dei tre capitoli della saga. La caratterizzazione grafica di questi ultimi (nella fattispecie Baek, Ganryu, Jun, Armor King e Michelle) ha ovviamente subito un rinnovamento in modo da renderli più attuali. Modifiche di entità minore sono state apportate anche ai precedenti protagonisti del gioco (Paul, Nina, Jin, King, Heihachi, Eddy, Anna, Bryan, Julia, Hwoarang, Ling, Yoshimitsu, Lei, Law e Gun Jack). Ogni personaggio vanta più costumi rispetto al passato, alcuni dei quali non si limitano ad una semplice variazione

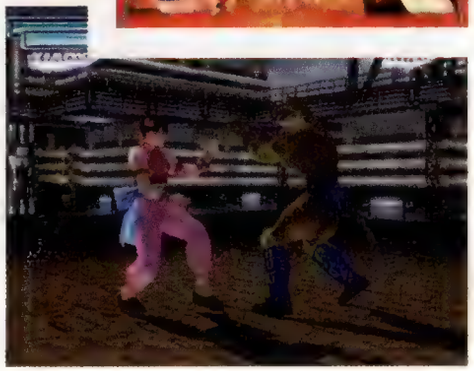
dei colori, ma presentano un design totalmente inedito. I fondali hanno subito una minima variazione costituita principalmente da differenti scelte cromatiche. I miglioramenti non si limitano al solo comparto grafico, ma comprendono anche le tecniche di combattimento disponibili. I personaggi provenienti dai primi capitoli della saga sono stati dotati di un inventario di mosse più ampio per renderli più competitivi con quelli di **Tekken 3**, anch'essi per altro soggetti all'inserimento di nuove tecniche. Oltre a queste aggiunte è stata bilanciata l'efficacia delle mosse già presenti. Il principale obiettivo degli sviluppatori è stato quello di limitare le mosse che presentano contemporaneamente grande potenza e facilità d'esecuzione, il cui impiego da parte dei giocatori è spesso abusato: è ora diventato più difficile utilizzare tecniche che consentono di colpire ripetutamente l'avversario quando si trova in aria. Ad esempio, nella spazzata seguita da una gomitata di Paul, il primo colpo provoca la caduta della vittima solo se eseguito da vicino, altrimenti si limita a sbilanciarla. Un altro sistema adottato per limitare la letalità di alcune tecniche consiste in un sistema automatico di parata degli attacchi bassi: in certi casi è possibile bloccare attacchi diretti alle vostre gambe semplicemente eseguendo una normale parata alta. La trama del gioco non è stata ancora diffusa da Namco: a giudicare dalla presentazione sembra consistere in un *Dream Match* slegato dalla storia della saga, sullo stile di **The King of Fighters**.

IL TAG SYSTEM

L'innovazione principale apportata a **TTT** riguarda l'adozione di un sistema a squadre simile a quello presente nella serie **Versus** di Capcom. Il giocatore deve scegliere due personaggi all'inizio del gioco, che potrà alternare in ogni momento dell'incontro. Entrambi i membri della squadra presentano una propria barra dell'energia vitale: quest'ultima viene in parte recuperata dal personaggio che rimane a riposo. L'incontro, costituito da un solo *round*, termina quanto una delle due *life bar* raggiunge lo zero. La funzione di scambio è eseguita mediante la pressione di un quinto tasto, aggiunto ai quattro già presenti; questo pulsante può essere anche impiegato per l'esecuzione di mosse speciali. E' stata aggiunta ad esempio una particolare presa che permette di scagliare l'avversario tra le braccia del compagno. Lo scambio tra i membri della squadra può avvenire anche durante l'esecuzione di alcune *combo*. Potete quindi iniziare una combinazione di attacchi con un personaggio e terminarla con l'altro. L'aggiunta di un sistema di gioco a squadre dovrebbe contribuire ad aumentare la varietà e la longevità dell'incontro, ma il *Tag System* mostrato da Namco nella *beta* del gioco ci è parso ottenere l'effetto contrario: il suo principale difetto consiste nel lasciar finire l'incontro non appena è terminata la barra dell'energia vitale di uno dei due personaggi invece di lasciar subentrare il secondo elemento della squadra come avviene nella serie **Versus**. Se non si pone attenzione allo stato fisico dei propri personaggi si rischia quindi di perdere l'incontro in pochi istanti. Non ci resta che sperare in una possibile correzione di questo difetto nella versione finale del gioco. Del resto stiamo ancora parlando di una *beta*...

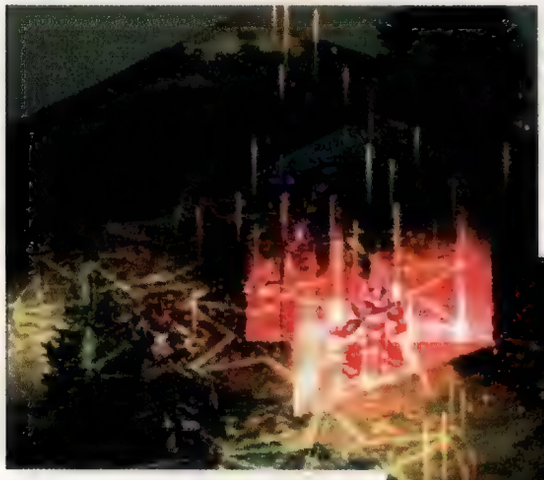
HARDWARE E POSSIBILI CONVERSIONI

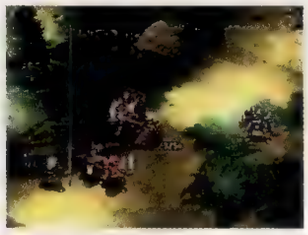
TTT è stato realizzato con il medesimo *hardware* impiegato per il capitolo precedente della saga, vale a dire il System 12. Basata sulla medesima tecnologia impiegata nella progettazione di PlayStation, questa scheda possiede però molta più memoria della console Sony. Non bisogna quindi illudersi circa una possibile conversione del gioco in tempi brevi. La necessità di dover conservare in memoria ben quattro personaggi e i miglioramenti nella grafica (soprattutto per quanto riguarda la qualità delle animazioni) rendono inoltre **TTT** una conversione estremamente complessa da realizzare su PlayStation. Al momento non vi è nessun annuncio ufficiale riguardo eventuali adattamenti per il mercato casalingo, il che ci lascia ancora sperare circa un ennesimo miracolo da parte di Namco. Sebbene consista semplicemente in un *upgrade*, **Tekken Tag Tournament** contiene abbastanza innovazioni da mantenere vivo l'interesse per la serie fino all'uscita del prossimo capitolo: una soluzione temporanea resa necessaria dagli elevati costi, tempi e rischi che caratterizzano la creazione dei titoli più avanzati in questi ultimi anni. Con l'attuale crisi del mercato *arcade*, lo sviluppo frequente di titoli caratterizzati da *hardware* ad alta tecnologia è un lusso che solo Sega sembra potersi permettere. E a giudicare dalla sua situazione finanziaria, ancora non per molto...

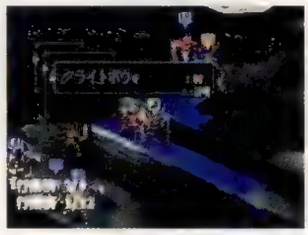


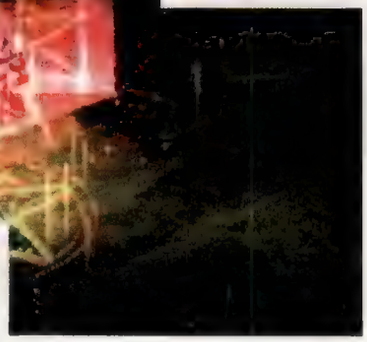
VANDAL HEARTS 2

Dopo più di due anni di attesa, i cuori vandalici Konami ritornano a battere ad un ritmo ancor più frenetico rispetto al passato. Ma quanto avrà influito l'abbandono del classico sistema a turni sull'immediata meccanica di gioco originale?









LA MORFOLOGIA DEL TERRENO GIOCA UN RUOLO PIÙ IMPORTANTE RISPETTO ALL'EPISODIO PRECEDENTE.

IL GIOCATORE PUÒ INFLUENZARE L'EVOLUZIONE DELLA STORIA SCEGLIENDO IN ALCUNI MOMENTI CHIAVE DELLA TRAMA TRA PIÙ MISSIONI DISPONIBILI.

Versione:	Giapponese
Casa:	Konami
Sviluppatore:	Interno
Data d'uscita prevista:	8 Luglio
Genere:	Simulation RPG

NONOSTANTE IL RIDOTTO DETTAGLIO grafico e la relativa complessità, **Vandal Hearts** ha goduto di un notevole successo internazionale sicuramente alimentato dalla "fame di RPG" che ha caratterizzato i primi anni di vita di PlayStation. Consapevole dell'evoluzione sia qualitativa che quantitativa subita dal mercato dei giochi di ruolo per la console Sony in questi ultimi anni, Konami ha deciso di rinnovare profondamente la meccanica di gioco originale sostituendola con il *Dual Turn System*: questo sistema si differenzia da quello precedente per la presenza di elementi di gioco sia in tempo reale che a turni. In pratica il giocatore decide le strategie da attuare contemporaneamente all'avversario controllato dalla CPU. Ne consegue uno sconvolgimento dello stile di gioco, in quanto si perde il lusso di poter muovere tutti i membri del proprio esercito senza reazioni da parte del nemico. Le unità più agili sono le prime a rendersi disponibili, seguite progressivamente da quelle più lente. A differenza di altri *simulation RPG* con una meccanica di gioco similare, il livello di priorità dei membri del proprio esercito non dipende solo dalle loro caratteristiche fisiche, ma anche dal peso del proprio equipaggiamento. Nella fase di personalizzazione dei protagonisti è quindi necessario ponderare attentamente quali armi e armature assegnare, in quanto una scelta sbagliata porterebbe in netto vantaggio il nemico. Il peso dei componenti del proprio esercito deve anche essere considerato quando capita che due unità condividano la medesima area di gioco. In questo caso la più pesante spinge l'altra all'esterno della zona occupata. L'influenza della morfologia dell'arena di gioco sulle azioni compiute dal giocatore è stata notevolmente incrementata. Il giocatore deve ora scegliere l'arma da impiegare tenendo conto del tipo di terreno in cui si trova l'unità selezionata. L'arco, ad esempio, risulta molto più efficace se impiegato ad una altezza maggiore rispetto a quella in cui si trova il nemico. Armi, attrezzature ed incantesimi sono stati notevolmente incrementati rispetto all'episodio precedente. Le prime informazioni diffuse parlano di 100 diversi tipi di equipaggiamento, accompagnati da un numero altrettanto elevato di magie disponibili. Allo scopo di incrementare la ridotta longevità dell'episodio precedente, è stata concessa al giocatore la possibilità di modificare l'evoluzione della trama. Dal punto di vista grafico, **VH2** ha subito una notevole evoluzione. Oltre alla divisone dello schermo di gioco che consente di visualizzare contemporaneamente sia le proprie unità che quelle nemiche, appare evidente un aumento del dettaglio grafico ed un maggior impiego di effetti speciali e ombreggiature. Konami prevede di distribuire la versione giapponese di **VH2** entro l'8 luglio. La conversione per il mercato occidentale non è stata ancora ufficializzata, ma, stando ad alcune indiscrezioni, il titolo Konami dovrebbe venir distribuito entro novembre sul mercato americano e immediatamente dopo su quello europeo.

MULTI MEDIA PLANET VIDEO GAMES

STRADONE S. FERMO 11/A VERONA TEL 045 8009453

PRIMA DI IMPAZZIRE.....

SONY PLAYSTATION
NINTENDO 64
DREAMCAST
PC CD-ROM
GAME BOY COLOR
NEO GEO POCKET
DVD
ACTION FIGURE

.....PASSA DA NOI !!!

STRAD. S. FERMO 11/A TEL/FAX 045 8009407 PER APPUNTAMENTI
CASH & CARRY

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

VIA SAN GIACOMO 10 VERONA TEL 045 585430
VIA NAPOLEONE I° 24 VERONA TEL 045 569848
"VIA COL VIDEO" S.PIETRO IN CARIANO TEL 045 6800535

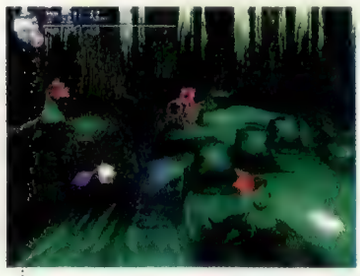
ORDINANDO VIA INTERNET AVRAI GROSSI SCONTI

www.mmplanet.it

DEW PRISM

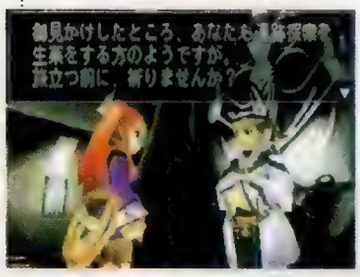
A pochi mesi dall'uscita di **Seiken Densestu: Legend of Mana**, è stato presentato uno dei nuovi titoli che verranno mostrati nel *Preview Disk* allegato al gioco. Dopo **Brave Fencer Musashinden**, Square ritorna agli *action RPG* poligonali con **Dew Prism**.

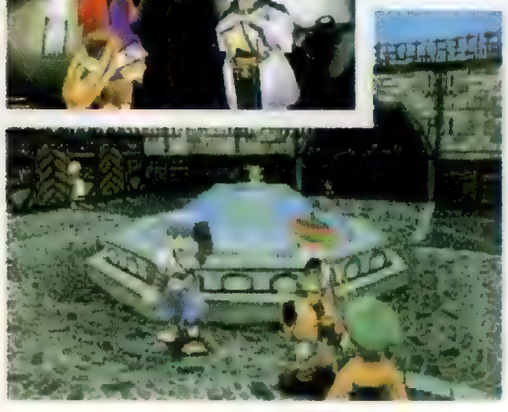
Versione:	Giapponese
Casa:	SquareSoft
Sviluppatore:	Interno
Data d'uscita prevista:	Autunno
Genere:	Action RPG



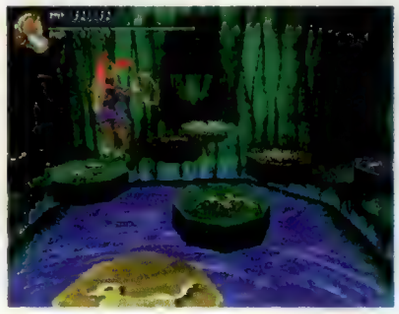
LE FASI DI AZIONE DI DEW PRISM RICORDANO MOLTO QUELLE DI BRAVE FENCER MUSASHINDEN.

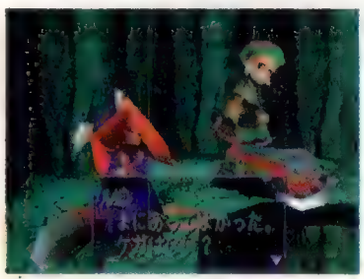
MINT È IN GRADO DI UTILIZZARE SVARIATI TIPI DI INCANTESIMI.





REALIZZATO DALLO STESSO STAFF che ha curato **Secret of Mana**, **ChronoTrigger** e **Xenogears**, **Dew Prism** consiste in un *action RPG* poligonale caratterizzato da numerose similitudini con **Brave Fencer Musashinden**, tanto da poter essere considerato quasi il suo seguito ideale. La trama, ambientata in un mondo *fantasy* dallo stile prettamente occidentale, verte attorno ad un oggetto magico ancestrale chiamato Dew Prism, custodito all'interno del castello di Karona. All'inizio del gioco è possibile scegliere tra due protagonisti dotati di storie differenti che s'intrecciano più volte nel corso dell'avventura. Mint è una principessa che si è trovata improvvisamente scartata dalla corsa al trono: al suo posto è stata infatti preferita la più giudiziosa e gentile sorella Maya. Il carattere fin troppo vivace di Mint è stato una continua preoccupazione per la famiglia reale che ha quindi deciso di renderla più innocua possibile. La nostra eroina non si vuole però arrendere e cerca di recuperare il Dew Prism per ottenere il potere necessario a far abdicare la sorella. Ottenuto il trono di Karona, il suo obiettivo finale sarebbe addirittura la conquista del mondo: non si può certo dire che si tratti della classica protagonista femminile di un gioco di ruolo! Le armi che impiega in combattimento sono due anelli affilati chiamati Dual Halo; Mint è inoltre esperta nell'uso di svariati tipi di incantesimi. Il secondo protagonista è Rue, un giovane avventuriero che vaga per il mondo in cerca di vendetta per la morte della sorella maggiore. Nonostante siano passati tre anni dalla tragedia, il ricordo del brutale assassino di Claire è ancora vivo nella sua mente, tanto da provocargli frequenti incubi notturni. L'assassino è un uomo con un'enorme mano destra artigliata, il cui nome è ancora sconosciuto. Per quanto il suo avversario sia estremamente forte, Rue ha piena fiducia nella propria tecnica di combattimento e soprattutto confida nei poteri che la sua bizzarra arma gli conferisce: grazie alla Arc Edge, Rue può infatti assumere le sembianze di svariati demoni. Dopo aver ottenuto vendetta, Rue vuole impadronirsi del Dew Prism per riuscire a resuscitare la sorella morta. Oltre ai due protagonisti sono presenti numerosi personaggi comprimari come i due cacciatori di tesori Bell e Duke, la famiglia di archeologi composta da Kraus, Mira ed Elena, i due malvagi briganti Blood e Smoky, l'ambizioso stregone Doll Master e il maestro di spada Rod. Ovviamente anch'essi sono interessati al potere custodito nel Dew Prism. Visto un così elevato interesse per quest'oggetto, la principessa Maya ha creato attorno ad esso un sigillo magico di protezione, incantesimo che sarà compito dei nostri eroi riuscire ad annullare. Dal punto di vista della meccanica di gioco, **Dew Prism** appare molto simile a **Brave Fencer Musashinden**. Le aree di gioco all'esterno della città presentano infatti numerosi ostacoli da superare sfruttando le azioni speciali messe a disposizione dei protagonisti. Non mancano ovviamente orde di mostri pronti a tutto per impedire che i nostri eroi raggiungano il proprio scopo. Altre similitudini sono la presenza di un unico punto di partenza di tutte le avventure (il villaggio di Karona) e la posizione dell'interfaccia di gioco. A giudicare dalle prime immagini mostrate, appare comunque evidente la superiorità grafica di **Dew Prism** nei confronti di **Brave Fencer Musashinden**: fondali e personaggi dimostrano un maggiore livello di dettaglio ed un più ampio uso di effetti speciali. Per ciò che concerne le periferiche compatibili, al momento Square ha assicurato solo il supporto di Dual Shock. Nessuna informazione è stata diffusa circa la presenza di eventuali sottogiochi per PocketStation. Una demo giocabile di **Dew Prism** sarà contenuta nel nuovo *Square Preview Disk* distribuito assieme a **Seiken Densetsu: Legend of Mana**, previsto per il 15 luglio. Attendetevi maggiori informazioni sul gioco non appena saremo in possesso di questa demo.





L'ASCIA DI RUE GLI CONSENTE DI TRASFORMARSI IN VARI MOSTRI DIVERSI.

ChipStation

Via P. Bentivoglio, 50
95100 Catania
Tel. 095-449550 - Fax 095-7280173
E-mail: chipstation@chipstation.com

Accessori per Sony Playstation, Sega Saturn, Nintendo 64 e Game Boy.
TUTTI I GIOCHI ORIGINALI.

L. 189.500

Game Boy Color
Comprende il gioco *Tetris Dx*

Il kit comprende due trasmittenti e un ricevitore

Joypad a infrarossi
Controlla anche il televisore

L. 49.000

Tutti i prezzi sono comprensivi di IVA.

Questa periferica usa una Flash Rom Bios e, collegata posteriormente alla porta parallela della console, consente di avviare immediatamente, qualunque tipo di CD (anche backup e importazione), senza bisogno della modifica. Collegandola al PC tramite l'apposita scheda, può essere programmata e può riversare su HD le informazioni contenute nelle memory card.

Inserendo alcuni codici (Cheat Codes per Action Replay!), facilmente reperibili, si possono avere le seguenti opzioni:
1) maggiori "vite" dei personaggi dei vostri giochi preferiti;
2) piu' "energia";
3) accesso a livelli di gioco prima inaccessibili.

Action Replay
Più potenza ai tuoi giochi

da L. 25.000

Soggetto "F1"

Stickers adesivi
Per ravvivare la tua Playstation

L. 15.000

Soggetto "Pirate"

Soggetto "Lena"

Soggetto "Rat"

Twin Shock
Colorato e trasparente

da L. 29.000

Disponibile listino rivenditori

Visitate il nostro sito Internet

www.chipstation.com

Ultime novità * Catalogo completo dei prodotti * Listini aggiornati * Acquisti on-line * Supporto tecnico

Rivenditori dei prodotti Chipstation in Italia

SICILIA

Computer Time
Via Filocomo, 16 - 95125 Catania
Tel/fax 095-433801

Future Times
Via della Regione, 194/A - S. G. La Punta (CT)
Tel/fax 095-7511359

Infoplanet di Antioco Stefano
Via A. Leanti, 14 - 90141 Palermo
Tel. 091/342419

Compulab Elettronica
Via Mosco, 43 - 96100 Siracusa
Tel. 0931/483430 Fax 0931/62193

CALABRIA

Tecnomatica Service
Via S.Lucia, 45 - 87100 Cosenza
Tel. 0984/796105 - 0338/2414975

PUGLIA

Elettrochoc
Musica ed elettronica
Via D. Caputi, 13 - 73039 Tricase (LE)
Tel/fax 0833/545025 - Cell. 0330/554812

LAZIO

A.M. TV Center di Alessandro Magnate
Assistenza specializzata Sony
Via Cernaia, 30 - Frascati (Roma)
Tel. 06/94298005

Infostart S.r.l.
Rivenditore PC e accessori
Via delle Azzorre, 350 - Ostia Lido (Roma)
Tel. 06/5694974

PIEMONTE

Microdata di Matteo Merlino
Via Durando, 7 - 14037 Portacomaro (AT)

VENETO

Elettrosystem di Mario Dal Gesso
Calle Corona, 53/A - 30015 Chioggia (VE)
Tel/fax 041/405530 - 0335/6225720

Cerchiamo rappresentanti zone libere

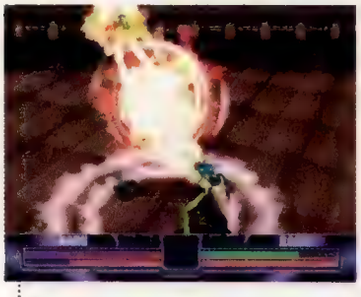
I marchi e le illustrazioni sono proprietà esclusive delle rispettive aziende produttrici e protetti dalle leggi sul copyright. Le foto dei prodotti sono indicative. I prezzi sono suscettibili di variazioni senza preavviso. Progetto grafico di Mars.

PREVIEW

TOSHINDEN SUBARU

Dato che è estremamente difficile affrontare l'accanita concorrenza nel genere dei picchiaduro sul piano tecnico, Takara ci prova da quello quantitativo. Ma sotto tutti quei cartoni animati, *puzzle* e *rhythm game* ci sarà anche un picchiaduro degno d'attenzione?

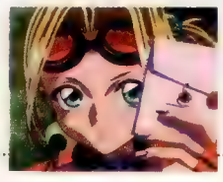
Versione:	Giapponese
Casa:	Takara
Sviluppatore:	Tamsoft
Data d'uscita prevista:	12 agosto
Genere:	Picchiaduro

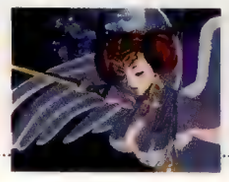


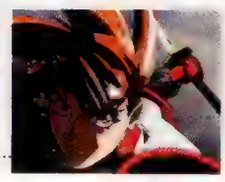
I COLPI SPECIALI SONO ESEGUITI MEDIANTE LA PRESSIONE DI UN APPOSITO PULSANTE.

LO *STORY MODE* DI TOSHINDEN SUBARU È RICCO DI SEQUENZE ANIMATE.

DIMENTICATA LA BRUTTA ESPERIENZA di **Toshinden 2** e **3**, Takara è al lavoro su un nuovo *sequel* del gioco che l'ha lanciata nel mondo delle console a 32-bit. Compresi i rischi dovuti all'elevata concorrenza in questo genere di giochi, la *softco* nipponica ha deciso di assicurarsi almeno il supporto degli *otaku*, riempiendo il nuovo **Toshinden** di sequenze animate e sottogiochi. Dato il calo di popolarità che hanno subito i personaggi della saga in questi ultimi anni, la rosa dei combattenti disponibili è stata interamente rinnovata: il gioco è infatti ambientato dieci anni dopo le vicende dell'ultimo episodio. Aspettate però ad esultare: alcuni di essi sono allievi, cugini e nipoti dei protagonisti precedenti. Le differenze si limitano in gran parte al loro aspetto più che all'inventario di mosse disponibili. Al momento sono stati annunciati solo nove personaggi disponibili più alcuni segreti: un po' poco rispetto a quanto offre mediamente la concorrenza... La meccanica di gioco ha subito alcune modifiche per aggiornarsi agli standard attuali. Gli incontri avvengono ora tra gruppi di tre "alla **The King of Fighters**". L'*Overdrive Meter*, ennesimo nome esotico per l'immancabile "barra delle Super", si compone di tre livelli, il cui consumo dipende dalla complessità della mossa eseguita. Per rendere il gioco più accessibile all'utenza comune, l'esecuzione dei colpi speciali avviene principalmente mediante la pressione di un apposito pulsante. La scelta dei tipo di tecnica da eseguire avviene mediante la pressione di una delle direzioni della croce direzionale. Il risultato dovrebbe quindi essere simile a quello di **Eretzvaju/Evil Zone** di Yuke's, titolo che non a caso condivide il medesimo *target* d'utenza. E' stato conservato il *ring out*, reso ancora più letale dalla generazione casuale della dimensione dell'arena di gioco: vi potrà quindi capitare di dover combattere in ambienti estremamente ristretti dove il minimo errore può causare la perdita del round. Un tentativo di aumentare la tensione di gioco che rischia però di renderlo troppo frustrante. La modalità di gioco principale consiste in uno *Story Mode* imbottito di sequenze animate. Sono inoltre disponibili le modalità *Survival*, *Practice*, *Time Attack*, *Versus* e ben sette differenti sottogiochi: questi ultimi includono *puzzle*, *rhythm game*, sparatutto e calcetto. Una volta concluso il gioco, è possibile accedere ad un *data base* sulla serie e ad un *Omake Mode* il cui contenuto è ancora oscuro. Paragonato ai picchiaduro più recenti, **Toshinden Subaru** appare meno definito e complesso graficamente. La presenza di numerosi sottogiochi e il suo stile *anime* dovrebbero comunque attrarre gli *otaku* e i fan della saga. Per quanto riguarda la restante parte dell'utenza PlayStation, la scelta di semplificare troppo la meccanica di gioco potrebbe rivelarsi un ennesimo fiasco. Non ci resta che attendere il prodotto finale per scoprirlo...







COLIN McRAE RALLY™

PREZZO 50%

QUALITA' 100%

ADESSO IN PLATINUM

completamente in ITALIANO

Codemasters

www.colinmcrae.com

PlayStation

leggi

OGNI MESE IN EDICOLA

www.energames.halifax.it

guarda

GAME NETWORK DIGITAL TELEVISION

www.gamenetwork.it

gioca in

GAME ON LINE IT

www.gameonline.it

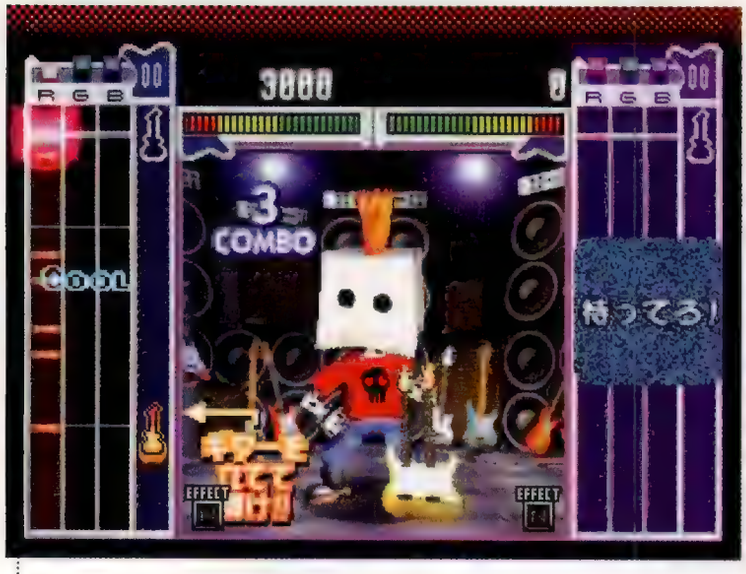
divertiti con

HX HalifaX

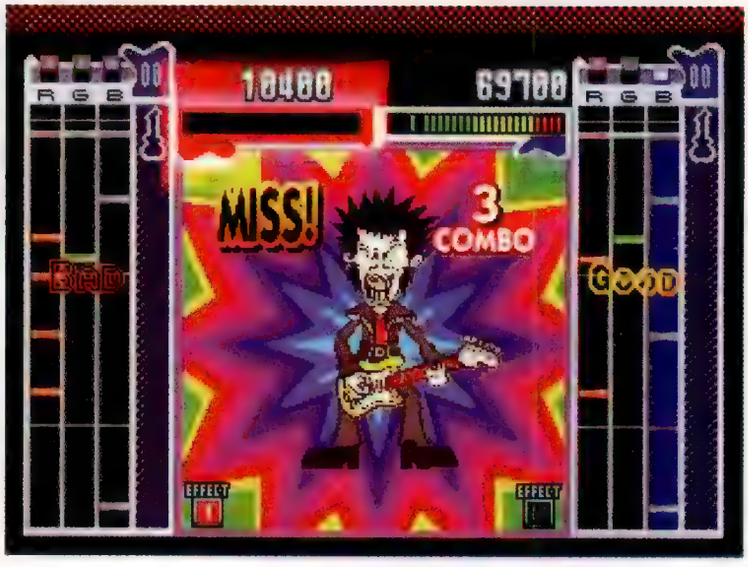
www.halifax.it

GUITAR FREAKS

Nemmeno la necessità di dover commercializzare un *controller* di ben un chilo e mezzo ferma Konami dal voler convertire tutti i suoi *rhythm game* di successo per PlayStation. Dopo **Beat-Mania**, **Dance! Dance! Dance!** e **Pop 'n' Music**, è ora il turno di **Guitar Freaks**.



L'ACQUISTO DEL *CONTROLLER* DI GUITAR FREAKS È ESSENZIALE SE SI VUOLE GODERE DELLE MEDESIME SENSAZIONI DI GIOCO CHE OFFRE IL *COIN-OP*...



VISTO IL SUCCESSO OTTENUTO DA Beat-Mania e **Dance Dance Revolution** sul mercato giapponese, l'annuncio da parte di Konami della conversione di **Guitar Freaks** era ormai solo questione di tempo. Presentato per la prima volta in versione *arcade* all'ultimo *AOU Show* (nonché all'*ENADA* di Rimini), questo nuovo *rhythm game* Konami consiste nell'ennesima reinterpretazione della meccanica di gioco di **Beat-Mania**. Il giocatore deve seguire i tre indicatori colorati presenti sullo schermo, premendo i pulsanti del *controller* nel momento indicato. Più le azioni di gioco sono a ritmo con la musica e maggiore è il punteggio ottenuto. Ciò che differenzia **Guitar Freaks** dagli altri *rhythm game* Konami è l'utilizzo di un *controller* dalla forma simile a quella di una chitarra: sopra di esso sono posizionati tre tasti che corrispondono ad altrettante barre visualizzate sullo schermo, oltre ai pulsanti dedicati al *wailing* e *pitching*. I *controller* realizzati per **Beat-Mania** e **Dance Dance Revolution** (oltre ovviamente ai normali *joypad*) sono compatibili con il gioco: inutile dire che utilizzando questi ultimi le sensazioni di gioco saranno totalmente differenti rispetto al *coin-op*. Al momento le uniche modalità annunciate sono *Practice*, *Normal* ed *Expert*. La prima insegna la meccanica di gioco mediante alcune lezioni interattive, mentre le altre due modalità differiscono tra loro solo per la velocità di visualizzazione degli impulsi al giocatore. E' inoltre presente un *Versus Mode* nel quale due giocatori si sfidano a chi riesce a seguire meglio il ritmo delle canzoni. Le prestazioni dei due concorrenti vengono giudicate dalla CPU al termine dello scontro. La colonna sonora è composta da nove brani, tre dei quali inediti, dagli stili più disparati: blues, hard rock, funk, fusion, heavy metal e punk. Nonostante i *rhythm game* Konami risultino molto simili fra loro, la popolarità del genere non accenna a diminuire in Giappone: la conversione di **Dance Dance Revolution** ha goduto di un tale successo di vendita che il *controller* a forma di tappetino è praticamente introvabile (a patto che non vi accontentiate di qualche scadente clone asiatico...). Non è difficile immaginare quindi un simile successo anche per **Guitar Freaks**, almeno in madrepatria: per quanto i *rhythm game* siano ormai sbarcati ufficialmente anche nel nostro paese, sperare in una possibile localizzazione del gioco è ancora piuttosto utopistico. La versione giapponese sarà distribuita il 29 luglio. Nello stesso periodo sarà reso disponibile il singolare *controller* utilizzabile con il gioco.

Versione:	Giapponese
Casa:	Konami
Sviluppatore:	Interno
Data d'uscita prevista:	29 Luglio
Genere:	Rhythm game

I BRANI DISPONIBILI NEL GIOCO SPAZIANO DAL ROCK AL FUNK.

Studio Più

Ho sognato un uomo col Vagary!

L.160.000

L.95.000

Metti al polso la tua firma. Vagary è come te, diverso dagli altri. E sottolinea la tua personalità, col suo design frutto della più alta tecnologia. Sarà un caso, ma di Vagary ci si innamora.

VAGARY

Firma il tempo

GARANZIA 24 MESI

Garantito da CITIZEN

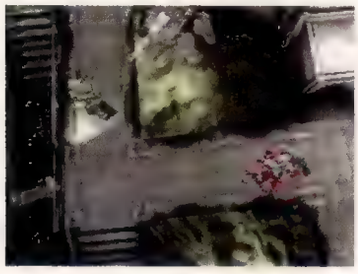
www.citizen.it

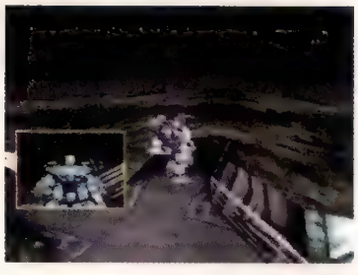
ASSAULT SUITS **VALKEN 2**

Proporre un gioco di strategia robotico a pochi giorni di distanza dall'uscita di **Front Mission 3** può sembrare una pazzia. Quelli di Masaya però sembrano puntare molto sul nuovo **Valken**, confortati dalla popolarità riscossa dalle proprie produzioni presso il pubblico nipponico.

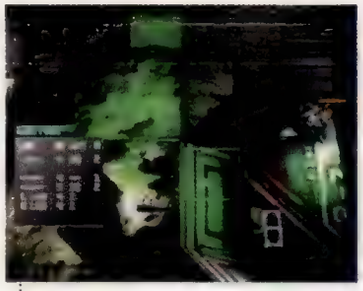
Versione:	Giapponese
Casa:	Masaya
Sviluppatore:	Interno
Data d'uscita prevista:	29 Luglio
Genere:	Simulazione

PRIMA DI OGNI MISSIONE BISOGNA SCEGLIERE I COMPONENTI DELLA PROPRIA SQUADRA.

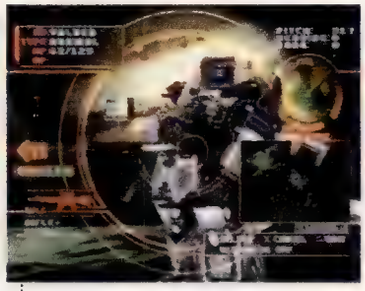




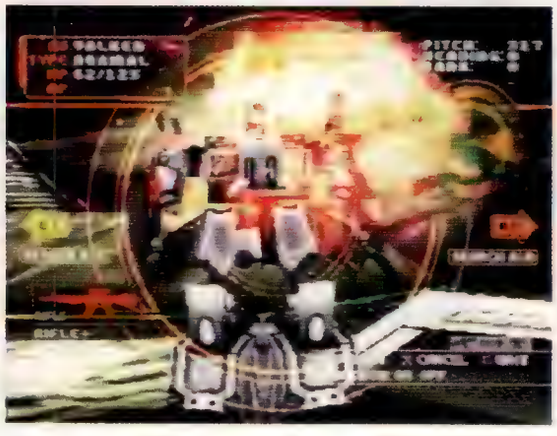
NELL'ERA DELLE CONSOLE A 16-BIT, Masaya ha materializzato il sogno di tutti gli appassionati di *mobile suit, valkyrie* e simili, proponendo due sparatutto chiaramente ispirati all'animazione robotica nipponica qualitativamente superiori alle produzioni ufficiali Bandai. **Assault Suits Valken** per Super Famicom e **Assault Suit Leynos** per Megadrive si sono subito guadagnati popolarità presso gli *anime fan* per la cura dimostrata nella realizzazione di *mech* e personaggi, ottenuta senza sacrificare grafica e giocabilità. Con l'avvento delle console a 32-bit, Masaya ha deciso di riproporre entrambi i titoli nella veste di sparatutto poligonale per il primo e bidimensionale per il secondo. Visto il poco incoraggiante risultato ottenuto da **Assault Suit Leynos 2** e la ridotta esperienza nell'impiego della grafica 3D, la casa nipponica ha deciso di bloccare lo sviluppo del *sequel* **Assault Suits Valken**. Ad anni di distanza dal primo annuncio sulle riviste nipponiche di settore, **Assault Suits Valken 2** ritorna sotto forma di gioco di strategia poligonale. Una scelta non casuale da parte di Masaya: la *softco* nipponica è infatti conosciuta in patria per la lunga saga di *simulation RPG fantasy* **The Langrisser**, i cui episodi sono stati realizzati per la maggior parte dei sistemi videoludici. La trama di gioco scelta per **ASV2** non si discosta molto da quella del precedente sparatutto. L'oggetto della contesa dei due eserciti in campo sono ancora le risorse energetiche. Terminate completamente quelle terrestri, si è deciso di sfruttare quelle presenti nei satelliti del pianeta Giove con il conseguente allargamento del conflitto fino al quinto pianeta del sistema solare. I protagonisti della storia sono tre giovani piloti dotati di differenti caratteristiche e abilità. Durante il gioco, solo uno di essi viene utilizzato dal giocatore, mentre gli altri membri della squadra sono gestiti dalla CPU. Nelle pause tra le battaglie, l'azione di gioco si sposta all'interno della base, dove il giocatore può interagire con gli altri personaggi. Da questi dialoghi è possibile ricevere preziose informazioni sulle prossime battaglie e sulle strategie di gioco da impiegare. Durante il periodo di *R&D* è inoltre possibile personalizzare i propri *mech* e assegnarli ai vari membri del gruppo. I combattimenti avvengono mediante il classico sistema a turni all'interno di un campo di battaglia interamente poligonale. Una volta selezionata l'azione di gioco desiderata, questa viene illustrata mediante inquadrature in soggettiva del *mech* del protagonista. Sono previste 50 missioni, caratterizzate da tipi di ambientazioni differenti. Impiegando il mondo di **Valken** in un sistema di gioco ottenuto basandosi sull'esperienza accumulata con la saga di **The Langrisser**, Masaya spera di riuscire ad attrarre i fan di entrambe le serie: in questo modo dovrebbe riuscire a ridurre gli eventuali danni provocati dal confronto con il più complesso e promettente **Front Mission 3** di Square.



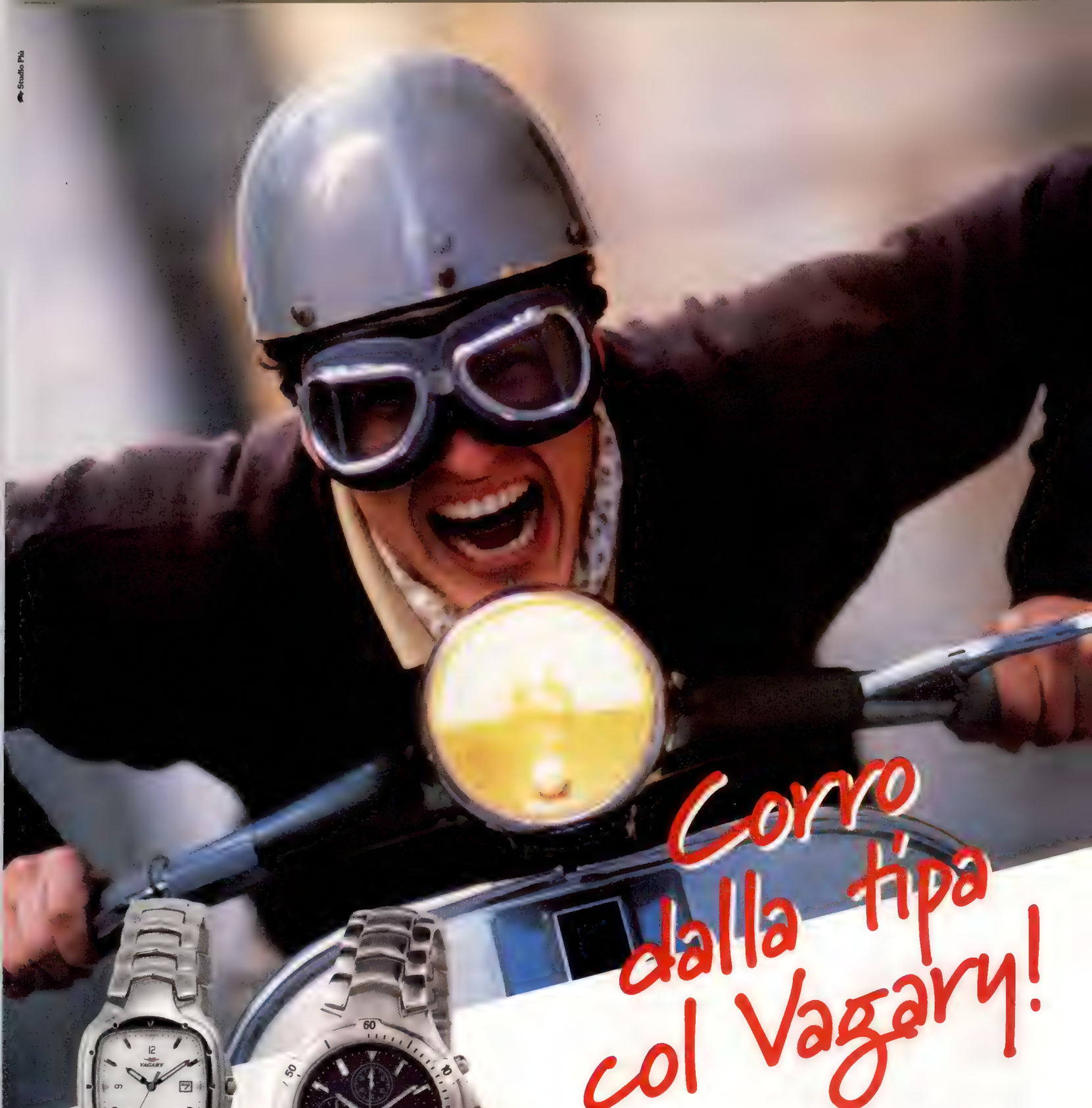
IL GIOCATORE PUÒ CONTROLLARE SOLO IL *MECH* DEL PROTAGONISTA.



GLI SCONTRI VENGONO MOSTRATI CON UNA VISUALE IN SOGGETTIVA.



Studio Più



Corro dalla tipa col Vagary!

L.105.000

L.178.000

Metti al polso la tua firma. Vagary è come te, diverso dagli altri. E sottolinea la tua personalità, col suo design frutto della più alta tecnologia. Sarà un caso, ma di Vagary ci si innamora.

GARANZIA 24 MESI

Garantito da CITIZEN

www.citizen.it

VAGARY

Firma il tempo

PATLABOR THE GAME

In una Tokyo alle soglie del XXI° secolo la polizia, esasperata dai continui crimini commessi con i robot da lavoro chiamati *labor*, decide di creare una squadra specializzata nel combattere questo genere di minaccia. Nasce così la *Patrol Labor*, comunemente conosciuta con il nome *Patlabor*.

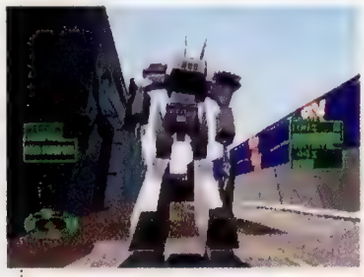
Versione:	Giapponese
Casa:	Bandai Visual
Sviluppatore:	Interno
Data d'uscita prevista:	Estate
Genere:	Simulazione

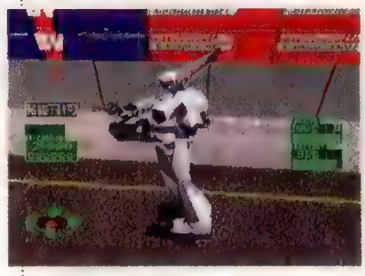
PER UTILIZZARE CON MAGGIORE EFFICACIA LO STUN STICK È NECESSARIO ATTENDERE CHE LE SUE BATTERIE SIANO COMPLETAMENTE CARICHE.

IL POSIZIONAMENTO DELL'INGRAM È ILLUSTRATO PER MEZZO DI UNA SEQUENZA IN FMV.

NATO DA UN PROGETTO RISALENTE addirittura ai primi anni '80, *The Mobile Police Patlabor* ha assunto con il passare degli anni la forma di un vero e proprio progetto multimediale che ha coinvolto ogni forma di comunicazione e divertimento, videogiochi compresi. Tra il 1988 ed il 1993, *Patlabor* ha collezionato la bellezza di due serie di *OAV*, una serie televisiva, un fumetto, alcuni romanzi e due lungometraggi animati, confermandosi come una delle opere più significative dell'animazione robotica nipponica. Un terzo film è in fase di produzione dallo scorso anno a riprova del fatto che la popolarità della serie non accenna a calare. Purtroppo, come avviene fin troppo spesso nell'animazione nipponica, i videogiochi ispirati a *Patlabor* non hanno mai vantato la medesima qualità del prodotto originale: per la maggior parte, infatti, si trattava di avventure grafiche o giochi di strategia pensati principalmente per attirare il pubblico di appassionati della serie. L'annuncio da parte di Bandai Visual di voler realizzare una simulazione poligonale ha quindi destato molto entusiasmo e speranze tra i fan: l'unica preoccupazione era dettata dal fatto che la casa nipponica non è mai stata molto abile nella realizzazione di giochi, soprattutto se tridimensionali. Timori che sfortunatamente si sono rivelati fondati, almeno a giudicare da quanto visto finora. Il gioco consiste in una simulazione che vi mette alla guida del labor AV-98 Ingram Tipo 3, con il quale dovete svolgere svariate missioni. Al contrario di quanto si credeva all'inizio, la trama del gioco è solo in parte legata alla storia originale: a giudicare dal *design* dei mezzi, la storia sembra essere ambientata tra la fine della serie televisiva ed il secondo film. Il protagonista è il giovane pilota Morizomo, supportato dal *back up* Soratani che lo segue a bordo del veicolo corazzato di supporto. I controlli del *mech* sono elementari e di conseguenza facilmente assimilabili: con la croce direzionale si muove il *mech* per l'area di gioco, mentre con i pulsanti è possibile attaccare con calci e pugni, usare le armi, spostare gli oggetti, designare i bersagli e cambiare le visuali. Le inquadrature disponibili sono numerose e comprendono anche un'interessante visuale in soggettiva che simula sia le linee di scansione del sistema di puntamento che gli sballottamenti provocati dal movimento. Il tipo di missioni mostrate nella demo comprendono fasi di combattimento e risoluzione di semplici enigmi: questi ultimi consistono nella semplice scoperta e attivazione di giganteschi pulsanti nascosti da strutture da spostare. Di ridotta difficoltà anche i combattimenti, soprattutto a causa della poco brillante intelligenza degli avversari. Ciò che infastidisce maggiormente è però la totale imprecisione dei controlli e della rilevazione della collisione dei poligoni, che rende il semplice spostamento di oggetti un vero dramma. Difetto che risulta particolarmente irritante in quanto le missioni hanno un limite di tempo piuttosto ridotto (la durata delle batterie del *labor*). In aggiunta a questo sono evidenti numerosi difetti grafici, come la scomparsa improvvisa di poligoni, che disorientano il giocatore: problemi incomprensibili data la povertà grafica del gioco. Più convincente il sonoro che comprende numerosi dialoghi parlati e presenta gli stessi effetti sonori della serie animata. Se la qualità del prodotto finale sarà la medesima della demo, **Patlabor The Game** rischia di essere il peggior gioco ispirato alla serie. Non ci resta che augurarci una presa di coscienza della scarsezza del motore grafico e della meccanica di gioco da parte di Bandai Visual e una conseguente risoluzione dei problemi che affliggono il gioco. Anche a costo di dover posticipare di diversi mesi la data di uscita del gioco...

MA SIAMO SICURI CHE NELL'*ANIME* L'AV-98 FOSSE DOTATO DI VISTA A RAGGI X?





L'USO NON AUTORIZZATO DEL REVOLVER CANNON È SEGUITO DA UN IMMEDIATO RICHIAMO ALL'ORDINE DA PARTE DEL VOSTRO *BACK UP*.

I NEGOZI RIMARRANNO APERTI PER TUTTA L'ESTATE

ORDINA AL
06/56339373
FAX 06/56341133
Via delle Canarie, 19
00121 OSTIA LIDO - ROMA

DREAMLAND

VENDITA PER CORRISPONDENZA

ORDINA AL
0541/786496
FAX 0541/786621
Via Sigismondo, 36
47900 RIMINI

DREAMCAST L. 450.000

Aero Dancing	L. 115000
Air Force	L. 129000
Blue Stinger	L. 119000
Buggy Heat	L. 129000
Climax Landers	L. 129000
Dinamite Deka II	L. 129000
Elemental Gimmick Gear	L. 129000
Expendaful	L. 129000
Frame Gride	L. 129000
Get Bass+Fishing Contr.	L. 179000
Giant Gram	L. 129000
Gundam Side Story 0079	L. 129000
House of Dead II+Gun	L. 179000
Incoming	L. 115000
July	L. 105000
King of Fighter 99	L. 129000
Marvel vc Capcom	L. 99000
Monaco GP II	L. 85000
Mobil Siut Gundam	L. 129000
Nadesico: Mobile Battleship	L. 129000
New Japan Prowrestling	L. 129000
Power Stone	L. 119000
Psychic Force 2012	L. 115000
Red Line Racer	L. 115000
Sega Rally II	L. 99000
Shuto ko Battle	L. 129000
Sonic Adventure	L. 99000
S. Speed Racing	L. 99000
Space Griffon	L. 129000
Soul Calibur	L. 129000
Street Fighter Zero III	L. 129000
Shen Mue	L. 129000
Turb	L. 99000
Virtua Fighter 3	L. 99000
World Neverland Plus	L. 129000

ACCESSORI

Visual Memory Sistem	L. 49000
Joistick	L. 125000
Joipad	L. 59000
Puru Puru	L. 60000
Volante	L. 105000
Mission Stick	L. 179000
Gun	L. 89000
Cavo Scart	L. 40000
VGA Box	L. 149000

PLAYSTATION JAP - USA

Ace Combat III	L. 159000
Battle Master	L. 89000
Black Bass Blue Marlin USA	L. 129000
Blody Roar 2	L. 139000
Bass Landing JAP - USA	L. 139000
Bokandesuyo	L. 159000
Capcom Generation IV - V	L. 89000
Change!! Get – A Robo	L. 139000
Chocobo Dungeon II	L. 149000
Chocobo Rancing	L. 149000
Cyber Org	L. 135000
Crime Crakers 2	L. 89000
Crisis City	L. 119000
Cool Boarders 2	L. 69000
Dead or Alive USA - JAP	L. 109000
Destrega	L. 129000
Dino Crisis	L. 139000
Dragon Ball Z Legend	L. 79000
Dragon Ball Final Bout	L. 79000
Dragon Valor	L. 139000
Echonight	L. 109000
Elemental Gearbolt USA	L. 99000
Eva e Friends	L. 129000
Fatal Fury Wild Ambition	L. 139000
Final Fantasy Tactis USA	L. 139000
Fisherman's Bait	L. 119000
Front Mission III	L. 149000
Front Mission Alternative	L. 89000
Fighting Eyes	L. 89000
Ganbare Goemon 2	L. 149000
Guardian's Crusade USA	L. 119000
Guyferd	L. 109000
Gundam Perfect one Year War	L. 69000
Gundam Char's Counterattac	L. 149000
Gun Barl	L. 129000
Jo Jo's Bizzare Adventure	L. 139000
Konami Collection 3	L. 69000
Legacy of Kain: Soul River USA	L. 129000
Libero Grande	L. 99000
Legend of Mana	L. 139000

PLAYSTATION JAP - USA

Lunar II: Eternal Blue	L. 169000
Lunar Silver Star Story USA	L. 159000
Lupin the 3rd	L. 89000
Macross II	L. 159000
Marvel S. Heroes vs Street Fighters Ex Edition	L. 139000
Marvel Super Heroes	L. 69000
Metal Gear Solid Integral	L. 149000
Monkey Hero USA	L. 119000
Nightmare Creatures USA	L. 69000
Neo Super Robot Taisen	L. 159000
Over Blood 2	L. 69000
Parasite Eve USA	L. 149000
R. Types	L. 99000
Racing Lagoon	L. 139000
Real Robot Battle	L. 149000
Real Robot Final Attack	L. 169000
Rival School 2	L. 139000
Rockman Dash	L. 59000
S. Dimension Fortress Macross	L. 139000
SD Gundam G Generation	L. 89000
Side Pocket 3	L. 99000
Silhouette Mirage	L. 119000
Super Robot Shotting	L. 179000
Super Robot Wars F	L. 149000
Star Ixiom	L. 139000
Star Ocean USA	L. 129000
Star Wars Episodio 1 Phantom Menace	L. 129000
Street Fighter Zero 2	L. 69000
Super Robot Complete Box	L. 179000
Tales of Destiny JAP	L. 99000
Tekken 3	L. 79000
The Game Paradise 2	L. 99000
The Last Blade	L. 129000
The Vision of Escflawne	L. 149000
Tales of Fantasia	L. 119000
Thunderforce V	L. 89000
Time Bokan	L. 89000
Vampire Savior ex Edition	L. 119000
Xenogears USA	L. 139000
Winning Eleven 3 France 98	L. 99000

NEO GEO POCKET COLOR L. 159.000

Bio Motor	L. 69000
Cherry Master	L. 89000
Crush Roller Pocket	L. 69000
Baseball Star	L. 69000
Fatal Fury (First Conctat)	L. 79000
King of Fighter R2	L. 89000
Mahjong	L. 69000
Metal Slug First – Mission	L. 89000
Neo Dragon's Wild	L. 69000
Neo Geo Cup 98 Plus	L. 69000
Neo Mystery Bonus	L. 85000
Pocket Tennis	L. 69000
Puzzle Bobble Mini	L. 69000
Puzzle Color	L. 65000
Shogi color	L. 69000

WONDER SWAN L. 139.000

Chocobo	L. 109000
Fishing	L. 109000
Beatmania	L. 109000
Prowrestling	L. 109000
Densma de Go	L. 109000
Gunpey 8 Action)	L. 89000
S. Robot War Compact	L. 119000
Sd Gundam	L. 109000

DISPONIBILI TITOLI N64, SAT, GB COLOR, NEO GEO CD E CARTUCCIA

IN ESCLUSIVA PER L'ITALIA DREAMCAST CON MARCHIO CE

... E I MODELLINI DOVE LI COMPRATE!!!

Medicom Action Heroes

Jetta Robot	L. 150000
Goldraike	L. 150000
Grande Mazinga	L. 199000
Gaiting	L. 199000
Gatchaman	L. 150000
Mazinga Z	L. 150000
Polimar	L. 150000
Davilman (Comic)	L. 150000
GodZilla	L. 150000
Daisuke Jigen	L. 150000
Lupin 3	L. 150000

Medicom Action Figure

Davilman TV Version	L. 85000
Davil man Comic Version	L. 85000
Davilman Trasformazione	L. 90000

Mazinger Z Steel Model Bandai	L. 350000
Mazinger Z Black Steel Model Bandai	L. 350000
Great Mazinger Steel Model Bandai	L. 350000
Combatler V Bandai	L. 450000
Geeg Robot Takara	L. 200000
Geeg Robot Transparent Takara	L. 200000
Mazinga Uni Five	L. 600000
Voltes V Dx Flexible Robo Kit	L. 450000
Rx 78 – 2 Perfect Grade	L. 390000
Zaku Perfect Grade Green and Red	L. 390000
Custom Set 1 Perfect Grade RX 78 – 2	L. 90000
V2 Gundam 1/60	L. 105000
Gundam F 90 1/100	L. 95000

HG Gundam Zero Custom 1/100	L. 85000
HG Gundam Zero Special	L. 120000
HG Gundam D – Hell Custom 1/100	L. 110000
HG Gundam Serpent Custom 1/100	L. 85000
HG Gundam Sandrock Custom 1/100	L. 120000
HG Gundam – Arms Custom 1/100	L. 110000
HG Gundam Talgees III 1/100	L. 100000
MG Gundam Rx 78- 2 20th Anniversary 1/100	L. 125000
MG Gundam Rx 70 – 03 1/100	L. 110000
MG Gundam MSZ – 006 Zeta 1/100	L. 110000
MG Gundam MSZ – 006 Zeta 20 th Anniversary 1/100	L. 140000
MG Gundam 178 MK II 1/100	L. 110000
MG Gundam MS 14 S GEL G00G 1/100	L. 105000
MG Gundam GP 01Fb 1/100	L. 105000
MG Gundam RGM – 79 – GM 1/100	L. 90000
MG Gundam MS 06F/ZACU II 1/100	L. 90000
MG Gundam MS 14A GELG00G 1/100	L. 105000
MG Gundam RX 78 GP 02 A 1/100	L. 140000

Serie completa modellini EVANGELLON BANDAI

One on One

a cura di Nicolas Di Costanzo

KEIJI INAFUNE (CAPCOM)

CON ONIMUSHA (CHE GLI OCCIDENTALI conosceranno col nome di **Devils Warrior**) inizia un processo di capitalizzazione sulla fama di **Resident Evil** non dissimile da quello occorso con le serie di **Street Fighter, Megaman** e i rispettivi *spin-off*. **SPC** ha intervistato Keiji Inafune, produttore di **Onimusha,** per scoprire cosa si cela dietro il nuovo *action-adventure* capcomiano che miscela il combattimento all'arma bianca (una *katana*, s'intende) con la magia, i demoni dell'Inferno col *puzzle solving* e il motore grafico di **Resident Evil** con il Giappone del XVI secolo.

SUPER PLAYSTATION CONSOLE: Quando è cominciato lo sviluppo di Onimusha?
KEIJI INAFUNE: Abbiamo cominciato a lavorare sul *concept* circa un anno fa. Lo sviluppo vero e proprio ha avuto inizio nove mesi fa.

SPC: Per quando è prevista la commercializzazione in Giappone?

L'IMPONENTE PALAZZO CAPCOM DOVE KEIJI INAFUNE E SOCI STANNO LAVORANDO, NEMMENO TROPPO IN SEGRETO, A ONIMUSHA.

KI: Pensavamo di commercializzarlo questo inverno, ma temo che sarà difficile riuscirci. Contiamo di commercializzare **Onimusha** prima che cominci a fare caldo [risata]. Prima che le cicale comincino a frinire!

SPC: Qual è il concept alla base del gioco?
KI: L'idea principale era quella di realizzare un gioco basato sul sistema di **Resident Evil**. Lo scopo era creare un gioco diverso, ma che facesse leva sull'esperienza accumulata dai giocatori di **Resident Evil**. I fan di quest'ultimo sono pertanto il nostro *target* d'utenza primario. In **Resident Evil** lo scopo principale era scappare, non necessariamente uccidere gli *zombie*. Da questo punto di vista il personaggio principale non fa una bella figura scappando in continuazione. In **Onimusha**, invece, vogliamo che il giocatore si senta *cool*, invitandolo ad attaccare invece di fuggire. Il personaggio principale di **Onimusha** [Akechi Samanosuke - n.d.r.] è costretto ad attaccare dalla breve distanza, non a sparare da lontano. Ciò dovrebbe piacere ai videogiocatori.

SPC: Quant'è grande il team di sviluppo? Cosa ha sviluppato in passato?
KI: Il team è attualmente composto da 30 persone, ma temo si espanderà ulteriormente. Ne farei volentieri a meno, ma non lo possiamo evitare. Il programmatore principale ha lavorato alla serie di **Resident Evil**. Ha ideato lui il codice pertanto è il più qualificato. Anche il *character designer* è lo stesso di **Resident Evil 1** e **2**, per i quali ha realizzato tutte le animazioni dei personaggi. Attualmente dirige il progetto **Onimusha**. Conosce perfettamente le qualità della serie **Resident Evil** e i miglioramenti che si possono apportare alla struttura di gioco.

SPC: Quale gioco hai sviluppato tu personalmente?
KI: Ho lavorato sulla serie **Megaman** e mi sono anche occupato della parte promozionale di **Resident Evil 2** in veste di produttore. **Onimusha** è completamente differente dalla serie **Megaman**, vista la natura *kid-oriented* di quest'ultima, e molti mi chiedono perché abbia deciso di dedicarmi ad **Onimusha**. Be', mi piacciono sia i dolci che i liquori. Sono diversi, ma mi piacciono entrambi, così come mi piacciono i film di animazione e quelli di Kurosawa. E ovviamente apprezzo i film dell'orrore. Il genere non conta, conta ciò che mi diverte.

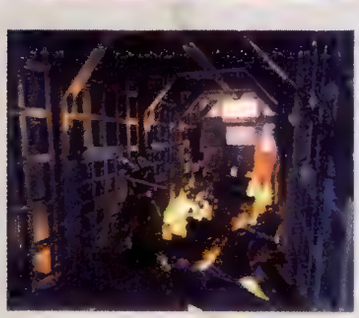
> "Il giocatore disporrà anche della magia del fulmine e stiamo considerando l'opportunità di inserire anche magie basate sull'acqua e sul vento"
>
> *Keiji Inafune, Capcom*

SPC: E' vero che Onimusha era inizialmente previsto per Nintendo 64?
KI: Be', si e no. La sceneggiatura di **Onimusha** è stata realizzata dalla società Flagship, il cui presidente è Okamoto (Direttore Generale di Capcom nonché produttore di **Street Fighter**). In un'intervista, Okamoto-san disse che Flagship era al lavoro su un ninja-*game* per Nintendo 64. **Onimusha** e questo *ninja-game* erano due progetti distinti sviluppati da team diversi. Quando abbiamo chiesto a Flagship di realizzare la sceneggiatura di **Onimusha**, loro erano già al lavoro su quella del titolo per N64. Appena hanno saputo che noi stavamo lavorando ad un progetto analogo per PlayStation, hanno cancellato il proprio per unirsi a noi.

SPC: Perché avete scelto proprio Flagship?
KI: Prima di chiedere a Flagship di realizzare la sceneggiatura, gli abbiamo mostrato il *concept* del gioco. Il motivo per cui abbiamo scelto proprio loro è perché conoscono molto bene la storia del Giappone e posso facilmente intrecciare la storia vera con quella inventata per il gioco.

SPC: Dove si svolge l'azione? Qual è l'ambientazione storica? Perché avete scelto proprio quella e quanto è importante la storia?
KI: **Onimusha** è ambientato nel 1580, circa 400 anni fa, in pieno periodo Sengoku. L'azione ha luogo nel castello di Inaba nella prefettura di Gifu. La trama si basa sul recupero di una principessa ed è ambientata subito dopo la conquista del castello da parte di Nobunaga. La storia è per metà inventata e per metà basata su dati storici reali. Il personaggio principale, ad esempio, è esistito davvero.

SPC: Perché avete usato uno scenario storico così complesso?
KI: Il *background* storico si intreccia con la sceneggiatura del gioco. Può sembrare complesso, ma la storia in sé è molto semplice. Il giocatore deve entrare nel castello e salvare la principessa. Per far ciò dovrà sbarazzarsi dei mostri che incontrerà lungo il cammino. Nel frattempo le truppe di Nobunaga assediano il castello. La pressione è alta, c'è una sorta di tempo-limite che costringe ad



"Alcuni avranno caratteristiche animali, altri umane, altri ancora saranno simili ad insetti"

Keiji Inafune riguardo ai nemici presenti in **Onimusha**

TAKESHI KANESHIRO, 26 ANNI. ECCO IL VOLTO DEL PROTAGONISTA DI ONIMUSHA.

andare avanti altrimenti si viene attaccati da entrambi i lati.

SPC: Perché avete scelto il volto di Takeshi Kaneshiro (famoso attore-cantante-modello giapponese) per il personaggio principale?
KI: Sin dall'inizio avevamo intenzione di creare un personaggio basato su Kaneshiro. Ci era stato detto che Kaneshiro era interessato ai videogiochi e quindi abbiamo deciso di contattarlo. Ha accettato subito ed ha mostrato un notevole interesse per **Onimusha**. Pertanto, invece di creare un personaggio che assomigliasse a lui, abbiamo potuto crearne uno esattamente come lui.

SPC: Quanti personaggi si possono comandare?
KI: A differenza di **Resident Evil**, in **Onimusha** ci sarà un solo e unico personaggio principale.

SPC: Che tipi di nemici sono previsti?
KI: Oltre ai boss, abbiamo creato circa 20 specie diverse di nemici. Ognuno di essi sarà caratterizzato da una diversa tecnica di combattimento.

SPC: Quanto è differente l'IA dei nemici di Onimusha rispetto a quella degli zombie di Resident Evil?
KI: L'intelligenza artificiale è completamente differente. I nemici somigliano a delle creature demoniache venute dall'Inferno. Alcuni avranno caratteristiche animali, altri umane, altri ancora saranno simili ad insetti. I loro comportamenti variano in funzione di questi fattori. Così come le loro strategie d'attacco.

SPC: Puoi spiegarci il sistema di gioco e i controlli di base?
KI: Il sistema di gioco è basato su **Resident Evil**. Il protagonista entra nel castello, risolve i *puzzle* ed elimina i nemici. Il giocatore affronta gli avversari a breve distanza, con la spada, pertanto l'elemento azione è più accentuato [il protagonista può anche parare gli attacchi nemici mettendosi in guardia - n.d.r]. Abbiamo comunque fatto in modo di mantenere la componente esplorativa e quella prettamente *action* sullo stesso livello, evitando che una prevalga sull'altra.

SPC: Come avete implementato le magie nei combattimenti?
KI: Le braccia del protagonista sono ricoperte da una sorta di armatura magica. In pratica funziona come un lanciagranate, ma con munizioni limitate. In questo modo il giocatore dovrà farne un uso oculato in vista degli scontri con i boss finali.

SPC: Al di là delle magie di fuoco, sono previsti altri incantesimi?
KI: Il giocatore disporrà anche della magia del fulmine e stiamo considerando l'opportunità di inserire anche magie basate sull'acqua e sul vento. Contiamo anche di implementare differenti livelli di potenza delle magie stesse e delle mosse standard a seconda del livello attraversato.

SPC: Come verranno implementati i puzzle?
KI: L'elemento enigmistico sarà meno importante che in **Resident Evil**. Diciamo che **Onimusha** è al 50% azione e al 50% *puzzle solving*.

SPC: L'inventario sarà simile a quello di Resident Evil?
KI: Forse sarà diverso. Ci stiamo ancora pensando, ma con ogni probabilità il giocatore potrà trasportare più oggetti.

SPC: Quali oggetti si potranno raccogliere?
KI: Ovviamente si potranno raccogliere armi, medicine ed altri oggetti utili alla risoluzione dei *puzzle*. In *Resident Evil*, quando entri in una stanza ed uccidi uno *zombie*, questi non si ripresenta di nuovo la seconda volta che si visita la medesima stanza. Al contrario, per **Onimusha** stiamo considerando l'opportunità di far riapparire i nemici già uccisi. Al fine di prevenire il loro ritorno, il giocatore dovrà procurarsi un "Ofuda" (una specie di amuleto contro gli spiriti del male). L'Ofuda impedirà la ricomparsa dei nemici. Maggiori saranno gli Ofuda collezionati, maggiore sarà la protezione del personaggio dagli spiriti maligni.

SPC: Che genere di armi sarà possibile impiegare nel gioco?
KI: Ci saranno diversi tipi di katana, lunga, pesante e leggera. Stiamo inoltre considerando la possibilità di inserire anche armi non proprio nipponiche come certi enormi spadoni occidentali.

SPC: Quali altre innovazioni porta con sé Onimusha?
KI: **Onimusha** conserverà gli aspetti migliori di **Resident Evil** e scarterà quelli meno interessanti.

SPC: L'engine grafico di Onimusha è lo stesso di Resident Evil?
KI: Praticamente si, ma avrà anche alcune caratteristiche in comune con quello di **Resident Evil 3: Nemesis.**

SPC: Perché non avete presentato Onimusha all'E3? E' forse previsto unicamente per il mercato giapponese?
KI: All'*E3* c'erano già **Resident Evil 3** e **Dino Crisis**. **Onimusha** sarebbe stato di troppo. Non solo. **Onimusha** verrà commercializzato l'anno prossimo, dopo **Resident Evil 3** e **Dino Crisis**. Sebbene sia ambientato nel Giappone medievale, **Onimusha** non è destinato unicamente al mercato nipponico. Al contrario, mi piacerebbe mostrare agli occidentali un gioco ambientato in Giappone con personaggi che parlano in giapponese. Sarei molto orgoglioso se **Onimusha** riuscisse a vendere più nei mercati d'oltreoceano che in Giappone.

SPC: Credi che Tenchu 2 e Sword of the Samurai siano i concorrenti di Onimusha?
KI: Non credo. Questi titoli sono *action game* laddove **Onimusha** è un *action-adventure*. Direi piuttosto che il vero rivale di **Onimusha** è **Resident Evil 3**.

OPINION LEADER*

Trekker 50 il tuo fuoriscooter

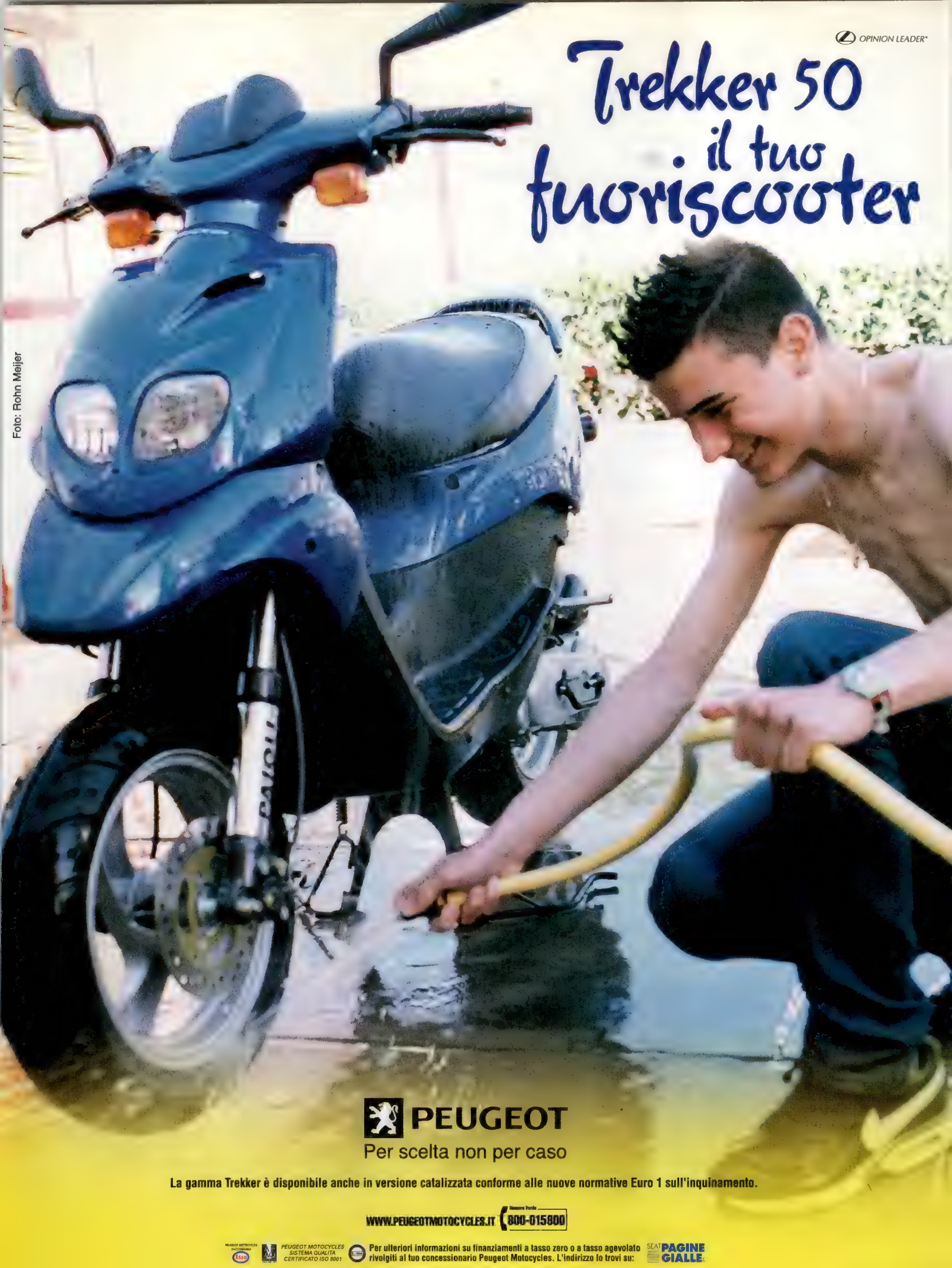


Foto: Rohn Meijer

PEUGEOT

Per scelta non per caso

La gamma Trekker è disponibile anche in versione catalizzata conforme alle nuove normative Euro 1 sull'inquinamento.

WWW.PEUGEOTMOTOCYCLES.IT (Numero Verde 800-015800)

PEUGEOT MOTOCYCLES SISTEMA QUALITÀ CERTIFICATO ISO 9001

Per ulteriori informazioni su finanziamenti a tasso zero o a tasso agevolato rivolgiti al tuo concessionario Peugeot Motocycles. L'indirizzo lo trovi su: SEAT PAGINE GIALLE

One on One

a cura di Nicolas Di Costanzo

SHINJI MIKAMI (CAPCOM)

SENZA DI LUI IL GENERE DELL'HORROR *adventure game* sarebbe ancora fermo ai tempi di **Alone in The Dark**. Senza di lui negli ultimi tre anni, milioni di videogiocatori avrebbero dormito sonni più tranquilli. E forse, senza di lui non avremmo più sentito parlare di Romero. E' Shinji Mikami, produttore di **Resident Evil 1**, **2** e **3**, **Code Veronica** e **Dino Crisis**. Un uomo che nonostante la mole di lavoro "miyamotiano" che si carica sulle spalle, si è concesso il lusso di prendersi un *break* per scambiare due chiacchiere con **SPC**. Tema della conversazione: **Resident Evil 3** ovviamente.

SUPER PLAYSTATION CONSOLE: Quando ha avuto inizio lo sviluppo di Resident Evil 3?
SHINJI MIKAMI: L'anno scorso, in agosto.

SPC: Quant'è grande il team di sviluppo? E' il medesimo di Resident Evil 2?
SM: Il team è composto da circa 50 persone. Il programmatore così come i designer sono gli stessi di **Resident Evil 2**.

SPC: E' lo stesso team di Dino Crisis?
SM: No. Quello di **Resident Evil 3** e quello di **Dino Crisis** sono due team completamente differenti.

SPC: Al momento stai lavorando a Dino Crisis, Bio Hazard Code Veronica, Resident Evil 3 e forse su qualcos'altro. Puoi spiegarci come fai?
SM: Dunque, al momento sono al lavoro su quattro progetti, quelli da te nominati più uno segreto. Lavoro ogni giorno su tutti e quattro. Alcuni colleghi mi chiamano al telefono cellulare quando hanno bisogno di me. Ecco perché sono così dimagrito ultimamente [risata].

SPC: Resident Evil 3 era inizialmente previsto per PlayStation 2?
SM: E' top-secret! [risata]

SPC: Quali sono le principali differenze fra Resident Evil 2 e Resident Evil 3?
SM: Lo scopo di **Resident Evil 2** era di creare un mercato di massa. **Resident Evil 3** è invece destinato ai fan della serie, a coloro che hanno "amato" **Resident Evil 2**. La principale differenza fra i due titoli è che **Resident Evil 3** offre più azione. Non a caso abbiamo implementato la facoltà di ruotare rapidamente il personaggio principale di 180°. Eseguendo questa mossa nel momento giusto, è possibile dare una spallata agli *zombie*, in modo che si allontanino a sufficienza da potergli sparare. Abbiamo anche implementato uno scenario multiplo.

SPC: Sarà possibile comandare più di due personaggi?
SM: **Resident Evil 3** è un *one player game*. Ciò non esclude la possibilità di vestire i panni di qualcun altro nel corso dell'avventura, ma al momento non posso rivelare molto a riguardo.

SPC: Perché avete deciso di usare solo Jill Valentine, lasciando Claire in BioHazard Code Veronica?
SM: Dato che Claire sarà la protagonista di **BH Code Veronica**, Jill era l'unico personaggio adatto disponibile.

SPC: Come è collegata la trama di Resident Evil 3 con quella di Resident Evil 2?
SM: L'azione si svolge subito prima e subito dopo gli eventi di Raccoon City. Non posso dire altro al momento.

SPC: Qual'è l'aspetto più importante di Resident Evil 3: la grafica, la storia o gli effetti?
SM: La più importante è l'atmosfera. E' impossibile considerare un unico aspetto. I giocatori apprezzeranno **Resident Evil 3** solo se il gioco è buono globalmente. Ciò nonostante è la grafica ad attirare l'interesse sul gioco...

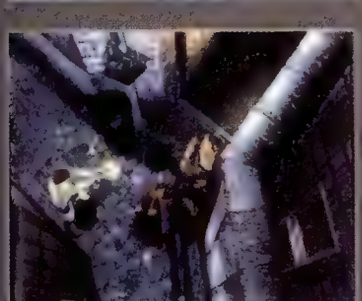
SPC: La componente enigmistica di

Resident Evil 2 ha indispettito molti per la sua semplicità. Resident Evil 3 risolverà il problema?
SM: Sì, i *puzzle* saranno più complessi di **Resident Evil 2**.

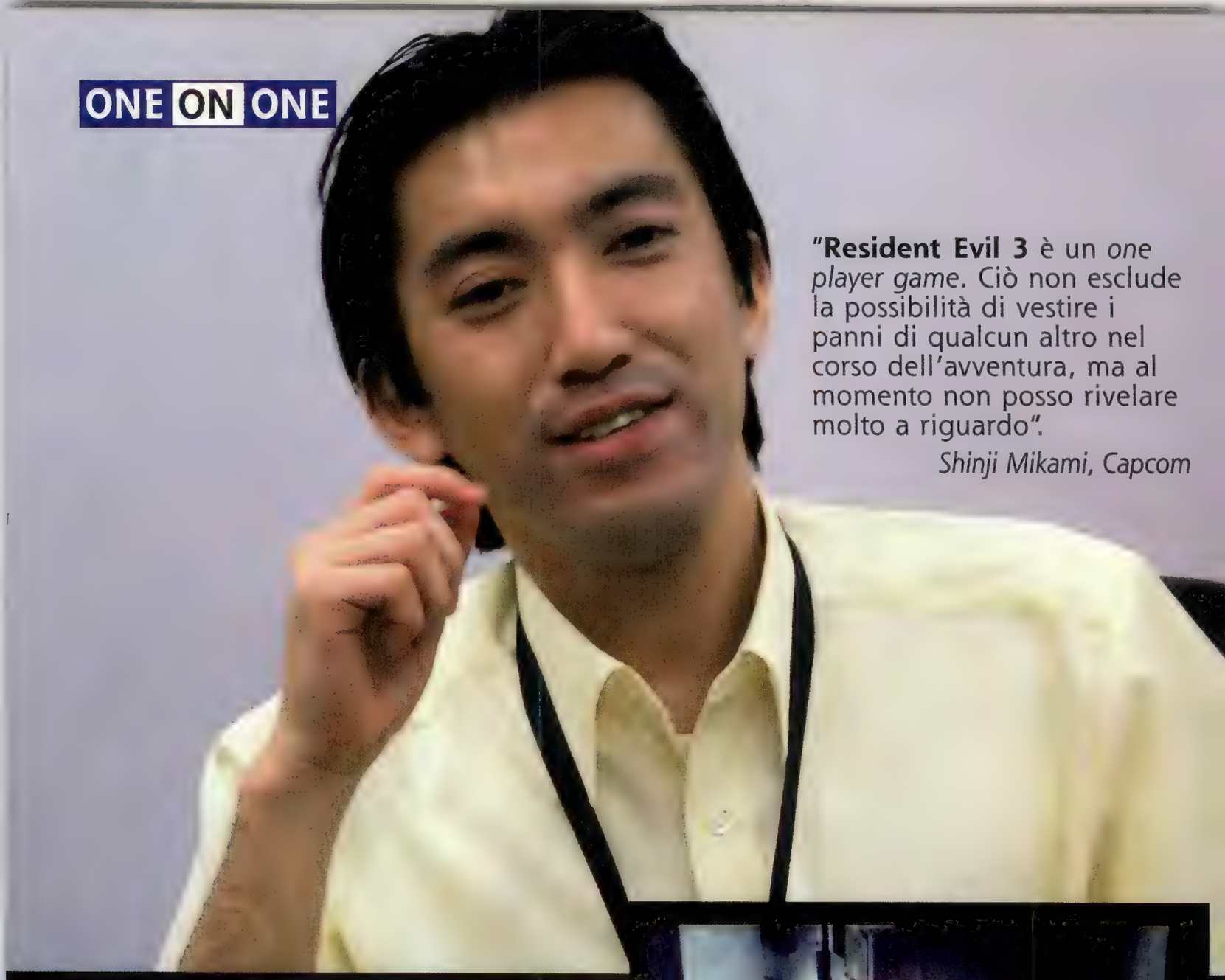
SPC: Saranno presenti gli stessi mostri di Resident Evil 2?
SM: Abbiamo ricreato daccapo tutti gli *zombie* ed abbiamo introdotto anche alcuni nemici nuovi. Uno, in particolare, ricorda il T1000 di *Terminator 2*. Come nel film, seguirà il giocatore per tutta l'avventura e sarà velocissimo. Scomparirà e riapparirà di continuo, quando meno te lo aspetti. Gli *zombie* saranno in grado di salire le scale, ma dato che non sono particolarmente svegli la loro intelligenza artificiale non cambierà molto rispetto a **Resident Evil 2**. A proposito, siamo riusciti ad aumentare il numero di *zombie* presenti sullo schermo. Il massimo sarà nove...

SPC: Il sistema di controllo resterà il medesimo?
SM: Sì, a parte la rotazione di 180° a cui accennavo prima.

SPC: Che relazione esiste fra Resident Evil 3 e Dino Crisis? Quali aspetti condividono?



"Oltre a farsela sotto, il giocatore deve anche divertirsi"
Shinji Mikami, Capcom



"**Resident Evil 3** è un *one player game*. Ciò non esclude la possibilità di vestire i panni di qualcun altro nel corso dell'avventura, ma al momento non posso rivelare molto a riguardo".

Shinji Mikami, Capcom

SM: Lo sviluppo dei due progetti prosegue parallelamente. Alcune caratteristiche sono comuni a entrambi. Entrambi traggono ispirazione da **Resident Evil** (influenza verticale), ma non si influenzano l'un l'altro (influenza orizzontale). Non a caso, le parti in comune ai due titoli provengono da **Resident Evil**. **Onimusha** può essere collocato al medesimo livello di **Resident Evil 3** e **Dino Crisis**.

SPC: Dei progetti attualmente in corso, qual'è il più importante per te?
SM: Credo **Dino Crisis**. Forse perché è un tipo di gioco diverso rispetto a **Resident Evil**. Dal punto di vista societario tutti i titoli sono importanti, ma, personalmente, preferisco **Dino Crisis** perché mi offre nuove sfide ed è immune dalle limitazioni intrinseche allo sviluppo di un **Resident Evil**.

SPC: Cosa accadrà quando la serie passerà sulla nuova console Sony?
SM: I miglioramenti saranno essenzialmente estetici. Al momento, la resa delle conversazioni fra i vari personaggi dipende prevalentemente dalla recitazione di chi li interpreta vocalmente. In futuro saremo in grado di animare i volti, conferirvi espressioni credibili, esprimendo precise emozioni. Le conversazioni saranno più umane.

SPC: Cosa pensi dei cloni di Resident Evil tipo Carrier o Koudelka?
SM: Lo stile è buono, ma avrei voluto vedere qualcosa di più "personale". Mi è piaciuto molto **Deep Fear** di Sega e, a suo tempo, **Alone in the Dark**, così come molti altri titoli con un'atmosfera horror.

SPC: Da quali film sei stato influenzato?
SM: *Zombies* di Romero ovviamente, ma anche *Alien* e *Jaws* [aka *Lo squalo* - n.d.r.].

SPC: Jaws?
SM: Sì, soprattutto l'ultima scena, quando la barca è ferma in mezzo al mare e lo squalo serra una bombola d'ossigeno nella bocca. La barca è praticamente distrutta, sta per affondare e il protagonista spara alla bombola per farla esplodere. Ci siamo ispirati molto a questa scena in particolare [ricordate la sequenza dell'alligatore in **Resident Evil 2**? - n.d.r.].

Molti elementi tratti da questi film sono stati impiegati in **Resident Evil**. Ma, ovviamente, questo non basta. **Clock Tower**, ad esempio, riesce efficacemente ad infondere un senso di paura ed angoscia nel videogiocatore, ma niente più. E credo che ciò non basti. Oltre a farsela sotto, il giocatore deve anche divertirsi.

INVASIONE DI VIBRAZIONI

ACCESSORIES

DUAL PLAYSTICK

- 8 STICK INTERCAMBIABILI
- IDEALE PER OGNI TIPO DI GIOCO:ARCADE,GUIDA, E SPECIALMENTE PER PICCHIADURO
- COMPATIBILE TWIN SHOCK
- COMPATIBILE DUALSHOCK™
- COMPATIBILE STANDARD JOYPAD

TWIN SHOCK

- JOYPAD ANALOGICO VIBRANTE
- 2 MOTORI VIBRANTI
- COMPATIBILE DUALSHOCK™
- DISPONIBILE IN VARI COLORI

ATOMIC ACCESSORIES
www.atomic-accessories.com

I MIGLIORI VIDEOGIOCHI E GLI ACCESSORI ORIGINALI ATOMIC LI TROVI NEL D+ CENTER DELLA TUA CITTÀ

D+ INTERNATIONAL
DISTRIBUTORE ESCLUSIVO

D+ International srl Via Aquileia 33/E Bollate (MI)
Tel. 02 38199200 Fax 02 38199201 www.dplus-int.com

RICERCHIAMO AGENTI DI ZONA

One on One

a cura di Nicolas Di Costanzo

YASUHIDE KOBAYASHI (MINNA NO GOLF 2)

DUE ANNI OR SONO SCEI LANCIÒ A sorpresa una simulazione di golf, **Minna no Golf**. Il titolo, ribattezzato **Everybody's Golf** per il mercato occidentale, ebbe, ancor più soprendentemente, un successo enorme fra il pubblico PlayStation, tanto da raggiungere in poco tempo quasi i due milioni di unità vendute. Spiegare in poche parole i motivi della notorietà acquisita dal gioco nel Paese del Sol Levante è impossibile, com'è impossibile spiegare razionalmente qualsiasi successo di massa in Giappone, ma anche i meno attenti si saranno accorti che il titolo Sony, pur essendo davvero poco originale, offriva una discreta giocabilità e una buona dose di humour (a cominciare dalla grafica *super deformed*), qualità in grado di attrarre anche i giocatori più giovani e quelli a digiuno di nozioni in campo golfistico. Un altro motivo del successo di **Minna no Golf** è probabilmente costituito dal fatto che il titolo sportivo "spicca" in una *line-up* PlayStation come quella giapponese, imbottita di RPG e picchiaduro: non ci sono in giro molti giochi di golf dal look demenziale, mirati a un pubblico di "meno esperti". E poi non dimentichiamo che il golf è uno sport estremamente popolare in Giappone e non solo fra i ceti più elevati. Ma forse, per spiegare, il motivo di questo successo la persona più indicata è proprio Yasuhide Kobayashi, produttore di **Minna no Golf 1** e del suo imminente seguito.

SUPER PLAYSTATION CONSOLE: Quando è uscito il primo Minna no Golf in Giappone?
YASUHIDE KOBAYASHI: Due anni fa. Esattamente il 17 luglio 1997.

SPC: Com'è stata la risposta del pubblico?
YK: Eccezionale, davvero superiore alle nostre aspettative. Considerando anche la versione migliorata, **The Best**, abbiamo venduto circa 1.950.000 copie del gioco, di cui 210.000 negli Stati Uniti e 70.000 in Europa. Non vorrei sbagliarmi, ma credo che sia il risultato migliore mai ottenuto da un gioco di golf.

SPC: Riuscireste a tracciare un profilo tipico dell'acquirente di Minna no Golf?
YK: Molto semplicemente, credo che gli acquirenti del nostro gioco si possano dividere in due gruppi. Il primo è costituito da utenti molto giovani, attratti dal *look* del gioco. Il secondo gruppo è formato da persone adulte, principalmente impiegati, appassionate di golf. Di certo posso dire che **Minna non Golf** non ha avuto un grosso riscontro fra il pubblico femminile...

SPC: Ma Minna no Golf non può essere considerato un titolo "per famiglie"?
YK: Più che per famiglie, direi che è un titolo che va giocato con amici, con la ragazza o con dei colleghi. E' per questo che dico che è un gioco principalmente per giocatori di sesso maschile.

SPC: Perché avete scelto di utilizzare uno stile super deformed nella grafica?
YK: Utilizzando una grafica fotorealistica, il pubblico avrebbe interpretato il gioco come un simulatore di golf, alla stessa stregua di quelli esistenti su PC, ad esempio. **MnG** è diverso e dando un'occhiata veloce alla grafica, si capisce subito che è un gioco diverso. Volevo realizzare un titolo dal *look* tipicamente giapponese, ma i personaggi sono sempre i tipici giocatori di golf.

SPC: Il team che sta lavorando a Minna no Golf 2 è sempre lo stesso che ha realizzato il suo predecessore?
YK: Il direttore del progetto, Muramori Masahisa, è rimasto lo stesso. Muramori-san ha anche programmato gran parte del primo **Minna no Golf**. E' un vero professionista dei giochi di golf: pensate che **Minna no Golf** è il suo quinto videogioco golfistico! Credo che il suo primo titolo risalga addirittura al 1984; poi ha realizzato tre titoli della serie **World Golf** (Enix) per PC98 e infine **Minna no Golf** su PlayStation. Quando ha realizzato il primo Minna no Golf Muramori-san lavorava per la *software house* Camelot, ma ora ha fondato una propria casa con, ovviamente, SCEI come *publisher*.

SPC: Quante persone stanno lavorando al gioco?
YK: Al momento circa quindici.

SPC: Quali sono le principali differenze fra MnG2 e il suo predecessore?
YK: Beh, sono passati quasi due anni. Abbiamo acquisito esperienza e tecnicamente siamo molto cresciuti. Credo che questo sia evidente dando un'occhiata alla grafica e alla velocità del gioco. Esteticamente il gioco è migliorato incredibilmente, ma la grafica da sola non basta, quindi abbiamo aggiunto numerosi fattori, come le stagioni. Se giocherete in primavera avrete quindi la possibilità di ammirare i ciliegi fioriti, in estate sentirete le cicale, in autunno le piante appassiranno e in inverno sarà possibile giocare con la neve che cade. Gli effetti delle stagioni non condizioneranno comunque solo la grafica: in estate, ad esempio, finire nel *rough* sarà ancora più dannoso, perché l'erba sarà più alta del normale, e uscirne più complicato del solito. In inverno, al contrario, il vento sarà forte, ma l'erba alquanto bassa. Ma le stagioni sono solo una delle aggiunte apportate a **Minna no Golf**. Un altro dei *plus* di questo seguito è rappresentato dall'equipaggiamento. Nel primo **MnG** ogni personaggio aveva le proprie caratteristiche:

alcuni erano molto facili da controllare, mentre altri erano più potenti. Anche in **MnG2** i giocatori sono diversi fra loro, ma ognuno è dotato di un proprio set di mazze e di palline. Vincendo il *Tour mode*, il giocatore riceve ogni volta un nuovo set di mazze, per un totale di cinque set, ognuno dotato di differenti caratteristiche (potenza, effetto, precisione...). Così, in **MnG2** sarà possibile scegliere il proprio giocatore preferito, ma anche le palline e il set di mazze. Pensate alle combinazioni possibili con 13 personaggi, 5 set di mazze e 6 palline. Gli appassionati di golf avranno in questo modo un incentivo "più tecnico" a provare il gioco. Le stagioni e l'equipaggiamento sono i due miglioramenti più visibili che abbiamo apportato al gioco, ma ce ne sono un sacco difficilmente notabili da un occhio poco attento. **MnG** è un gioco basato sul tempismo. Il giocatore deve premere il tasto al momento giusto e la pressione psicologica è un fattore molto importante, proprio come nel golf vero e proprio. In **MnG2** secondo me siamo riusciti a trasmettere ai videogiocatori questa pressione.

SPG: Altri miglioramenti degni di nota?
YK: Beh, per esempio l'effetto *"back-spin"*, ottenibile con una mazza come un ferro 3. Il giocatore dovrà concentrarsi come mai sul come colpire la palla e dove colpirla. La strategia avrà un ruolo sempre più importante.

SPG: Il gioco è compatibile PocketStation?
YK: Sì. Vincendo nel *Tour Mode*, oltre a ricevere set di mazze e palline, come detto, il giocatore avrà in premio alcuni mini-giochi per PocketStation.

SPG: Qual è stato l'ostacolo più grosso da superare nella realizzazione di MnG2?
YK: **MnG** ha venduto un sacco e noi volevamo realizzare un gioco che vendesse ancora di più e la cosa, come potete immaginare, non è proprio automatica... Ma alla fine siamo molto soddisfatti del nostro lavoro.

SPG: Avete preso ispirazione da qualche altro gioco di golf?
YK: Io adoro i giochi di golf. Mi piacciono per esempio i vari **PGA Tour** di Electronic Arts per PC, ma mi diverto anche coi titoli di golf per Super Famicom. A dire il vero mi piacciono tutti i giochi di golf e gioco con tutti. Il mio desiderio è sempre stato quello di farne uno migliore di tutti e **Minna no Golf** è QUEL gioco.

SPG: Hai lavorato ad altri giochi in passato?
YK: No, **MnG** è stato il mio primo titolo.

SPG: Come abbiamo già detto, Minna no Golf aveva un look alquanto comico. Non avete mai avuto la tentazione di optare per una grafica più realistica in questo seguito?
YK: Assolutamente no. Il gioco, secondo me, è sufficientemente realistico così.

SPG: L'acquirente tipo di MnG2 sarà lo stesso del suo predecessore?
YK: Probabilmente avremo più giocatori adulti, visto che abbiamo diminuito leggermente la dose di comicità presente nel titolo.

SPG: Non ti piacerebbe lavorare a un gioco completamente diverso da MnG?
YK: Sto lavorando ad altri progetti, ma mi piacerebbe continuare ad occuparmi di giochi di golf. Sarò onesto. Al momento, metà della mia testa è completamente occupata dal golf. L'altrà meta... er, da **Minna no Golf 2**...

Outer Worlds

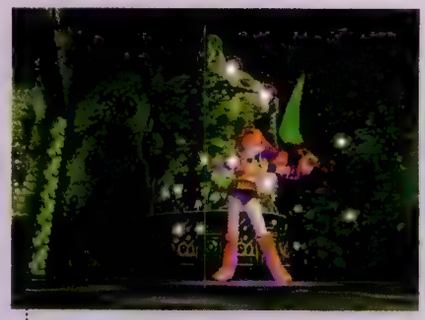
Briefs from the Outer Worlds

a cura di Erik Pede e Marcello Cangialosi

SEGA LANCIA LA SFIDA

SI È RECENTEMENTE TENUTA IN Giappone la nuova edizione dell'ormai rinomata *New Challenge Conference*, nel corso della quale Sega e gli sviluppatori più importanti dell'intero Giappone hanno rivelato i prossimi titoli per Dreamcast e le loro strategie per i mesi a venire. Proprio in quest'ultimo campo si è verificata una delle manovre più attese dagli utenti nipponici, ovvero la conferma definitiva di una sostanziosa riduzione nel prezzo della console Sega che, salvo ulteriori incidenti di percorso, dovrebbe essere già in vendita a 19.900 yen (in luogo dei precedenti 29.800, ufficialmente richiesti fino al 24 giugno). E' stata inoltre varata una linea economica di *software* per Dreamcast che andrà sotto il nome di *"Masterpiece Collection"* e che dal 24 giugno al 31 luglio permetterà ai giocatori giapponesi di portarsi a casa **Godzilla Generations**, **July**, **Pen Pen Tricelon**, **Sonic Adventure** e **Virtua Fighter 3tb** per la modica cifra di 1.990 yen al pezzo (laddove i giochi per Dreamcast richiedono solitamente l'esborso di 5.800 yen). Per quanto riguarda invece i nuovi prodotti presentati nel corso della conferenza, la palma del titolo più sorprendente (soprattutto perché del tutto inatteso) va senza dubbio al gioco di ruolo tridimensionale **Project Ares**, sviluppato dallo stesso team alle spalle degli RPG appartenenti alla vetusta e famosissima serie **Phantasy Star**. I legami tra la vecchia epopea per Master System e Megadrive e il nuovo gioco sono al momento ignoti.

Tra gli altri giochi presentati vale senz'altro la pena citare **Virtua Striker 2**, la cui conversione su Dreamcast è stata finalmente ufficializzata, e l'accoppiata costituita da **Virtual On: Oratorio Tangram** e **Biohazard: Code Veronica**, entrambi previsti entro la fine dell'anno. Occhi puntati anche sullo spettacolare **F355 Challenge** di Yu Suzuki, spinto in sala giochi da quattro schede Naomi collegate tra loro e incluso a sorpresa da Sega nel novero delle conversioni per Dreamcast che vedranno la luce nel corso del 2000. Da non dimenticare, infine, la breve apparizione del nuovo episodio delle avventure del delfino **Ecco** (sempre più impressionante dal punto di vista tecnico e da quello del design, assolutamente fenomenale nel caso delle complesse decorazioni apposte alle fantasiose costruzioni sottomarine e non) e di altri due potenziali campioni d'incassi del calibro di **D2** (orfano della defunta console *M2* di Matsushita e ormai stabilmente inserito nella "famiglia" Sega) e **Grandia 2**, riemersi dopo un lungo periodo di silenzio da parte degli sviluppatori e di notevoli perplessità da parte della stampa specializzata.

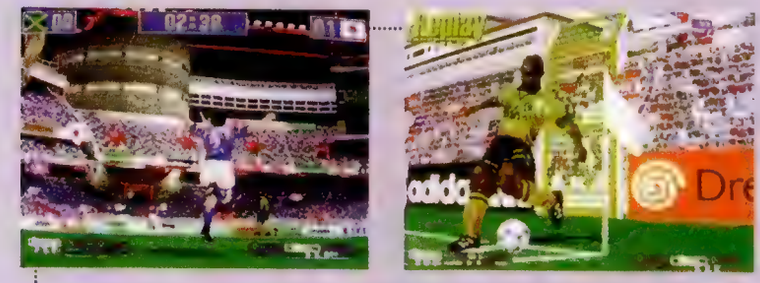


PROJECT ARES: UN TITOLO DAVVERO PROMETTENTE.

LA CONVERSIONE PER DREAMCAST DI F355 CHALLENGE È PREVISTA PER L'INIZIO DEL 2000.

IL BELLISSIMO NUOVO EPISODIO DI ECCO.

D2: IL RITORNO DEI MORTI VIVENTI...



VIRTUA STRIKER 2: FINALMENTE UFFICIALIZZATA LA CONVERSIONE PER DREAMCAST.

DREAMCAST RELEASE SCHEDULE

Street Fighter Zero 3 (*)	Capcom	8 Luglio	JAP
Buggy Heat (*)	CRI	8 Luglio	JAP
Climax Landers	Climax	15 Luglio	JAP
Frame Gride (*)	From Software	15 Luglio	JAP
Seaman	Sega	22 Luglio	JAP
Air Force Delta	Konami	29 Luglio	JAP
Pata Pies	Sega	29 Luglio	JAP
Soul Calibur (*)	Namco	5 Agosto	JAP
Cool Boarders	UEP Systems	26 Agosto	JAP
Gundam 0079 (*)	Bandai	26 Agosto	JAP
Shen Mue: Chapter 1 (*)	Sega	28 Ottobre	JAP
Rainbox Six (**)	Majesco	9 Settembre	USA
Virtual On: Oratorio Tangram (**)	Sega	Q4 1999	JAP
Biohazard: Code Veronica (*)	Capcom	Q4 1999	JAP
Carrier (*)	Jaleco	Q4 1999	JAP
Virtua Striker 2 (*)	Sega	Q4 1999	JAP
Castlevania: Resurrection (*)	Konami	16 Gennaio 2000	USA
F355 Challenge (**)	Sega	Q1 2000	JAP
Shen Mue: Chapter 2 (*)	Sega	Q3 2000	JAP

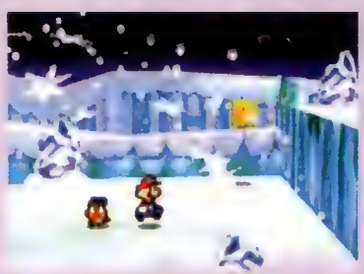
** Titoli precedentemente indicati con una data diversa.*

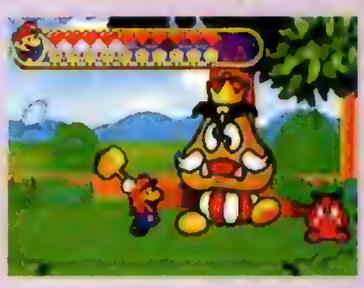
*** Nuovi titoli.*

C-C-C-CHANGE

E' UN PERIODO DI FURIOSI MUTAMENTI in Nintendo. Dopo l'annuncio del ritiro di Yamauchi per l'anno 2000, la decisione di Howard Lincoln di abbandonare la presidenza di Nintendo of America a febbraio e le "confessioni scomode" di Shigeru Miyamoto (indispettito da un ambiente di lavoro a suo dire poco sereno), assume sempre più consistenza l'ipotesi di un imminente stravolgimento delle politiche produttive di Nintendo. Basta dare un'occhiata al recente passato per rendersi conto che un cambiamento è in corso da tempo. Dal *target* infantile/adolescenziale, l'interesse della *software house* nipponica si è lentamente allargato verso quello adulto. Titoli come **Golden Eye 007**, **Quake 64**, **Star Craft** e **Resident Evil 2** sembrano difatti ammiccare al bacino d'utenza PlayStation. Anche la qualità media dell'offerta ludica Nintendo sembra approssimarsi a quella PlayStation. Nonostante le garanzie date da Yamauchi in merito al controllo della qualità del *software* ("faremo passare solo i titoli di serie A" disse... er, più o meno...), la *line-up* Nintendo 64 annovera non pochi titoli scadenti. Nintendo deve davvero molto a Mario, Link, Pokèmon e più in generale alle ottime performance di GameBoy Color che continua a vendere al ritmo di svariate migliaia di unità a settimana. Senza **Mario 64** a supporto del lancio e senza **Zelda 64** a sostegno della sfida contro Sony, il sistema a 64-bit di Nintendo avrebbe ceduto fette di mercato enormi alla concorrenza. Il rischio corso deve aver costretto la *softco* di Kyoto a rivedere la propria filosofia produttiva. La scelta di adottare il DVD come *medium storage* di Project Dolphin, saltando a piè pari una generazione di mezzi di immagazzinamento dati, può essere interpretata come un altro segnale del cambiamento in corso, ma richiama altresì alla memoria la scelta di Nintendo di passare dal SNES a 16-bit al nuovo sistema a 64-bit, ignorando completamente la tecnologia intermedia a 32-bit. A quanto pare Nintendo preferisce stare a guardare. Stavolta, però, il balzo verso il DVD scavalca Sega, ma non Sony che con PlayStation 2 presiede già la zona. E' la prima volta che i due colossi si affrontano sullo stesso "terreno" (entrambi i sistemi si basano su DVD e sulla tecnologia a 128-bit). Confermando una prevedibile tendenza dell'industria videoludica ad inglobare quella elettronica, anche Nintendo si affida alla collaborazione di colossi come IBM, NEC e Matsushita per lo sviluppo delle componenti elettroniche per la sua nuova piattaforma ludica. Nonostante la fornitura di Power VR 2 per Dreamcast, NEC collaborerà allo sviluppo del *chipset* grafico montato su Project Dolphin di Nintendo. "NEC impiegherà la sua tecnologia a 0.18 micron per equipaggiare con 8 o forse 16 MB di eDRAM il processore grafico sviluppato da Nintendo e ArtX" ha dichiarato Junshi Yamaguchi di NEC. Entrambe le società trarranno beneficio dall'accordo: Nintendo potrà contare su una tecnologia all'avanguardia, mentre NEC darà il via alla diffusione su larga scala dell'eDRAM (*embedded DRAM*) con lo scopo di diffonderne l'impiego anche in altre applicazioni. IBM, inutile sottolinearlo, darà battaglia ad Intel precedendola nella realizzazione del primo processore commerciale con tecnologia al rame, il "Gekko" per Project Dolphin. Nintendo, dal canto suo, non mancherà di sfruttare la tecnologia IBM negli *handheld* di prossima concezione. L'abbandono delle cartucce da parte di Nintendo ha inoltre richiesto la collaborazione di un altro protagonista dell'industria elettronica (già scottato da quella videoludica) per la progettazione del DVD-ROM drive. Matsushita è stata incaricata di realizzare il primo lettore di dischi ottici per una piattaforma Nintendo (sarebbe stato il secondo se lo sviluppo del lettore CD-Rom per SNES fosse andato a buon fine) nonché di elaborare un sistema anticontraffazione inespugnabile. E ancora. Secondo l'accordo, la nuova tecnologia Nintendo sarà introdotta nei prossimi lettori DVD di Panasonic e Matsushita permettendo all'utenza di vedere film su DVD e giocare ai titoli per Dolphin sulla medesima piattaforma. Una mossa che sembra ispirata dalle voci sempre più insistenti in merito a un probabile supporto dei film su DVD da parte di PlayStation 2. Altre applicazioni "collaterali" sono state annunciate come oggetto di esplorazioni e ricerche di mercato attualmente in corso. Partendo dal mercato console, Nintendo sembra quindi voler allargare il proprio campo d'azione verso altri settori dell'elettronica di consumo e, vista la scelta di Sony di registrare il marchio *Emotion Engine*, c'è da credere che non sarà la sola.

L'ENNESIMO RITORNO DI **MARIO**





NINTENDO HA RECENTEMENTE confermato l'esistenza di un progetto volto a dare un seguito a 64-bit al vecchio **Super Mario RPG** per Super NES. Il nuovo gioco si chiamerà **Super Mario Adventure** e girerà ovviamente sul Nintendo 64, di cui sfrutterà le capacità tecniche in modo assai particolare. Le ambientazioni e i personaggi saranno infatti tridimensionali, ma presenteranno un aspetto estremamente simile a quello dei giochi di piattaforme bidimensionali che hanno reso famose le uscite sul Super NES del baffuto idraulico italiano. Le prime foto mostrano un ottimo uso dei colori e l'inserimento di alcune bizzarre righe nere utilizzate per delineare i bordi degli oggetti in movimento e dei personaggi, che sembrano così "staccati" dai fondali; l'effetto finale è tutt'altro che spiacevole e ricorda molto da vicino le tavole di un fumetto, se non addirittura le sequenze di un cartone animato. Le battaglie, dal canto loro, saranno gestite tramite i classici menu tradizionalmente impiegati negli RPG di origine nipponica, mentre la storia si svilupperà grazie ad una serie di filmati di intermezzo arricchiti da notevoli dosi di testo esplicativo. La data di uscita di **Super Mario Adventure** non è stata ancora fissata, ma si parla della metà del 2000 per la pubblicazione in Giappone.

SHOCK YOUR HANDS

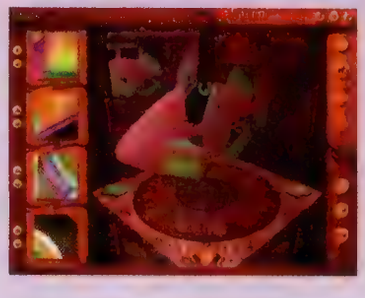
LA SOCIETÀ NIPPONICA NYKO, SPECIALIZZATA IN ACCESSORISTICA PER I SISTEMI domestici d'intrattenimento elettronico, ha annunciato la commercializzazione di *Shock 'n' Rock*, il primo *add-on* con *feedback* per GameBoy Color. La notizia acquista interesse se si considera che nessun titolo GBC supporta periferiche di questo tipo (ad eccezione di **Pokémon Pinball** equipaggiato con sistema di *feedback* interno). Non a caso, il solenoide di *Shock 'n' Rock* viene sollecitato dalle vibrazioni sonore emesse dai giochi e non da un codice apposito. In aggiunta al feedback, *Shock 'n' Rock* offre un amplificatore audio, due speakers, un paio di cuffie e dieci ore di autonomia. *Shock 'n' Rock* dovrebbe essere disponibile negli States mentre leggete queste righe al prezzo di 29.99 dollari.

LO GRADISCE **BIANCO O NERO?**

CON OGNI PROBABILITÀ LA commercializzazione di **Black & White** lascerà il segno nella storia del *marketing*. Lionhead ha annunciato che distribuirà due versioni dell'attesissimo *God Simulator* per PC, una in confezione bianca, l'altra in confezione nera. Quella bianca costerà 5 dollari in più pur offrendo i medesimi contenuti dell'altra. "I cinque dollari supplementari pagati dal cliente andranno in beneficenza" spiega Molyneux. "In questo modo l'acquirente potrà decide se stare dalla parte del bene o del male ancor prima di giocare". Sarà interessante analizzare i dati di vendita dei due pacchetti, quantomeno per scoprire se siamo un popolo di santi benefattori o malvagi menefreghisti. O più realisticamente se siamo ricchi o al verde. **Black & White** è previsto per la fine dell'anno sotto etichetta Electronic Arts. Le versioni per Dreamcast, PlayStation e anche GameBoy Color verranno pubblicate in seguito, probabilmente nel primo quarto del 2000, ma non è al momento noto se verranno supportate o meno dalla medesima strategia di *marketing* "bicromica".

IL **RITORNO** DI PAJITNOV

IL PROSSIMO settembre, Microsoft darà il via alla commercializzazione di **Pandora's Box**, il nuovo *puzzle game* ad opera del geniale Alexey **"Tetris"** Pajitnov. La versione PC (l'unica annunciata al momento) costerà 35 dollari e conterrà 10 tipi di *puzzle* (in 2D e in 3D) con oltre 350 varianti. Due le modalità di gioco previste: una sorta di *Story Mode* (dove i *puzzle* si succedono sequenzialmente conducendo alla fine del gioco) ed un *Puzzle Only Mode* grazie al quale sarà possibile affrontare le varie sfide in qualsiasi ordine. Considerato il recente accordo fra Microsoft e Konami (vedi **PlayWorld** del mese scorso) non è improbabile una conversione per le console domestiche nel prossimo futuro.



NUOVO **SVILUPPATORE** PER GAME BOY COLOR

SEGA OF JAPAN HA UFFICIALMENTE annunciato l'intenzione di sviluppare giochi per i sistemi portatili GameBoy Color e WonderSwan. Il primo titolo Sega destinato al portatile Nintendo (e previsto per la fine dell'anno) risponde al nome di **Sakura Taisen**, popolare *adventure/strategy game* in stile *anime* pubblicato per Saturn nel 1998 e seguito da **Sakura Taisen 2** l'anno dopo (quasi 350mila unità vendute nella prima settimana). A seguito di un anno fiscale catastrofico che a fine marzo '99 registrava perdite per 379 milioni di dollari, costringendo Sega a chiudere 101 sale giochi e a licenziare un esercito di dipendenti (tra cui anche Hayao Nakayama, VP di Sega Enterprises nonché capo della divisione *arcade*), la scelta della *softco* nipponica appare comprensibile. Come dichiara Irimajiri "Sega non ha intenzione di commercializzare sistemi portatili nei prossimi anni, pertanto abbiamo deciso di modificare la nostra strategia produttiva supportando altre piattaforme. Per noi non è altro che una fonte di guadagno supplementare". Con una base installata di ben 70milioni di unità, un ritmo di vendite pari a

90mila pezzi alla settimana, il 90% di *market share* nel settore *handheld* ed un prezzo al dettaglio che ha raggiunto nel mese di maggio la quota di 6.800 Yen (quasi 2.000 Yen in meno rispetto al prezzo di lancio), Game Boy Color può a ragione fregiarsi del titolo di console più venduta al mondo. Con **Sakura Taisen** per GBC, Sega spera di capitalizzare sul successo ottenuto da Nintendo per riportare in pareggio un bilancio annichilito dalla recessione economica, dal crollo del mercato *coin-op* e più in generale dalle spese sostenute per lo sviluppo e la commercializzazione di Dreamcast. Per la cronaca, l'idea di sviluppare *software* per piattaforme concorrenti non è nuova. Già negli anni '80 Atari fece un pacco di soldi supportando Intellivision, Colecovision e Commodore 64.

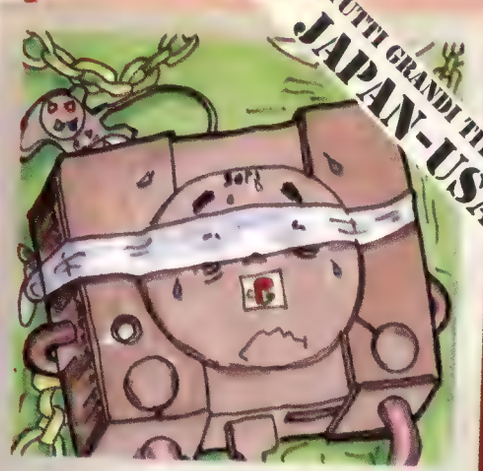
BRIEFS

Pessime notizie per chi stava attendendo le conversioni di **Tekken 3** e **Time Crisis 2** per Dreamcast; gli esponenti di Namco hanno infatti dichiarato che **Soul Calibur** sarà il loro unico prodotto per il 128-bit Sega nel corso del 1999, indipendentemente dai volumi di vendita e dal successo del gioco. Il problema sta probabilmente nelle aspettative della stessa Namco, che aveva dichiarato di voler vendere almeno due milioni di copie di **Soul Calibur** pur sapendo che il traguardo dei due milioni di Dreamcast venduti nel mondo non sarebbe stato raggiunto a breve termine da Sega. Peccato...

Peccato anche per il promettente sparatutto 3D **Geist Force** per Dreamcast, ormai ufficialmente cancellato per manifesta mediocrità. Secondo Bernie Stolar di Sega of America, lo sviluppo di **Geist Force** non procedeva secondo i piani e parte del team responsabile è stata pertanto "alleggerita" dall'onere di lavorarci. Pare, infine, che la restante parte del team di **Geist Force** sia attualmente impegnata nello sviluppo di un nuovo progetto previsto per settembre negli States.

Il recente coinvolgimento di Yoshitaka Amano (abilissimo *character designer* tradizionalmente legato alla serie **Final Fantasy** di Squaresoft) nella realizzazione di un misterioso gioco di ruolo per Dreamcast, aveva fatto pensare all'ingresso di Square nel novero degli sviluppatori per il 128-bit Sega, ma non è stato così. Amano presterà infatti la propria esperienza a Capcom, che entro la fine dell'anno metterà sul mercato nipponico un RPG di cui al momento non si conosce alcun dettaglio. L'unico aspetto su cui potremmo sbilanciarci è l'assenza di legami con la serie **Breath of Fire**, la cui quarta edizione verrà sviluppata sul sistema PlayStation della prossima generazione.

Konami ha annunciato per il 29 luglio la commercializzazione dell'attesisimmo **J League Perfect Striker 2** per Nintendo 64. La seconda edizione della simulazione calcisitca più bella della storia videoludica verrà venduta al prezzo di 7.800 Yen e supporterà l'add-on *Rumble Pack* nonché il *Controller Pack*. Al momento non è previsto il supporto dell'*Expansion Pack*.



SE NON VUOI CHE LA TUA CONSOLE SOFFRA VIENI DA:

BG GAMES

DISTRIBUZIONE VIDEOGAMES

Richiedi il LISTINO RIVENDITORE !

PlayStation

Dreamcast

GAME BOY

NINTENDO64

Alca Style

Da Noi Trovi Solo SOFTWARE ORIGINALE

BG GAMES
Distribuzione Videogames

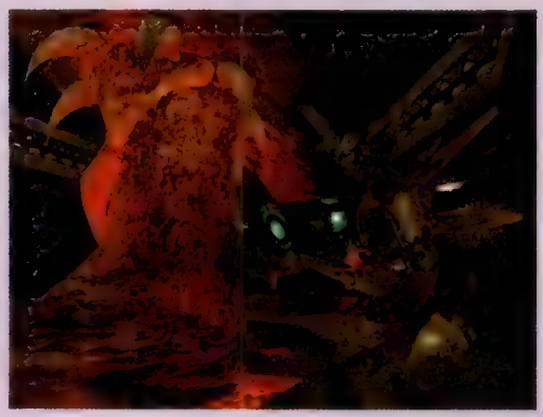
JAPAN

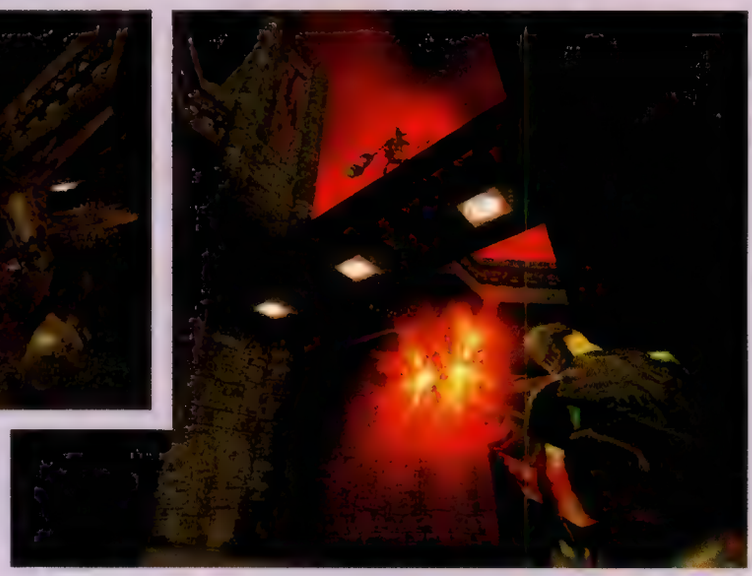
Via Palazzolo, 23/F - 24122 Bergamo

Tel. 035/226732 - Fax 035/4178525 - Internet:www.bggames.com

IL MEGLIO DEL **3D ACCELERATO**

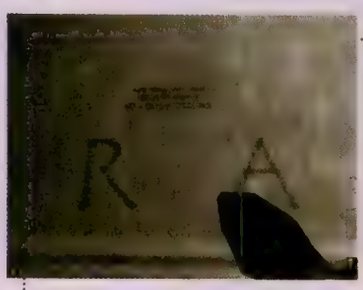
NON VENITECI A DIRE CHE IL PC serve a lavorare. Meglio dire che serve "anche" a lavorare... in minima parte. IBM, Intel e compagnia bella devono molto a John&John (Carmack e Romero s'intende). E' soprattutto merito loro se il poco redditizio settore del "materiale informatico per l'ufficio" si è trasformato nel "miliardario mercato dell'*entertainment* casalingo" (e perché no, anche per ufficio). Grazie al *videogame*, il mercato del personal computer è cresciuto esponenzialmente negli ultimi 10 anni ed insieme ad esso è nato e cresciuto anche il mercato delle schede acceleratrici 3D. Da semplici acceleratori "periferici", i *chipset* sviluppati con l'*electronic entertainment* in mente stanno assimilando parte della componentistica PC tradizionale, tanto che 3Dfx Interactive arriva a proporre una scheda video integrata 2D/3D, con TV Tuner, FM Tuner e un sistema per la cattura di filmati in MPEG2. Tutto su un'unica scheda. La stessa Intel propone una scheda audio integrata con la scheda madre, mentre Matrox offre la possibilità di collegare due monitor ad un unico PC, per giocare su uno e lavorare (sì, come no?) sull'altro. **SPC** ospita in **Outer Worlds** una rapida analisi dei principali mostri mangia-poligoni del momento, nella speranza di non dover riscrivere tutto daccapo fra soli sei mesi.
Ultime notizie: "3Dfx annuncia la Voodoo4!" Ouch! Lo sapevo...

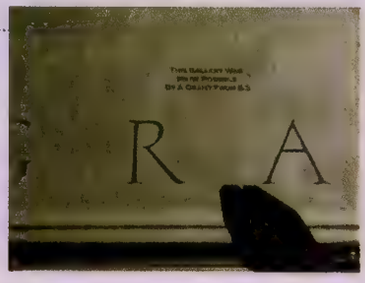




3Dfx Voodoo3

[www.3dfx.com]
Con l'acquisto di STB (nota società costruttrice di schede grafiche), 3Dfx cambia completamente strategia e, per la prima volta nella propria storia, esordisce con una soluzione integrata 2D/3D prodotta e commercializzata in proprio. Di conseguenza, sono state interrotte tutte le forniture di *chipset* Voodoo ai vari integratori "storici" come Diamon e Creative. Naturale evoluzione del *chipset* Voodoo2, Voodoo3 è disponibile sul mercato nei modelli 2000, 3000 e 3500 che presentano frequenze di funzionamento del processore rispettivamente di 143, 166 e 183MHz, 16MB di memoria SDRAM (SGRAM per il modello 3500) e un RAMDAC di 300MHz (350 per i modelli 3000 e 3500). La risoluzione massima è di 1920*1200 punti. La profondità di colore 3D resta limitata a 16-bit (come nelle passate Voodoo) e le dimensioni delle texture a 256*256 pixel (contro i 2048*2048 della TNT2). Al pari delle precedenti versioni, il *chipset* Voodoo3 non supporta l'*AGP texturing* per il trasferimento diretto delle *texture* dalla memoria centrale. Il problema della memoria *on board* (16MB) e della dimensione massima delle *texture* (256*256) della Voodoo3 non è da sottovalutare: i prossimi giochi in uscita ad elevate risoluzioni richiederanno *texture* di grandi dimensioni che la Voodoo3 non sempre è capace di gestirle al meglio. Il modello 3500 è caratterizzato dall'integrazione sulla scheda di un TV Tuner (per guardare i canali televisivi sul monitor del PC), di un FM Tuner (per ascoltare le stazioni radio) nonché di una serie di ingressi ed uscite audio/video per la cattura in tempo reale di filmati (poi compressi col modulo MPEG2). In sostanza si tratta del modello di punta della linea Voodoo3 che offre una soluzione integrata per chi vive col computer notte e giorno.
Con la Voodoo3, 3Dfx Interactive continua a sfruttare il supporto delle *software house* alle sue *API* (*Application Programming Interface*) proprietarie *Glide*, realizzando la migliore scheda acceleratrice 3D con giochi nativi Glide, ma cedendo lo scettro alla concorrenza nell'accelerazione di *software* programmato per D3D o OpenGL.





LA DIFFERENZA FRA UNA *TEXTURE* A 256*256 PIXEL (VOODOO3), A SINISTRA, ED UNA A 2048*2048 (TNT2), RAPPRESENTATA NELLA FOTO A DESTRA, È NOTEVOLE.

nVidia TNT2

[www.nvidia.com]
Naturale conseguenza della decisione di 3Dfx Interactive di "correre da sola" nel mercato delle schede grafiche (inesatta è ormai la definizione "acceleratori 3D"), è il massiccio supporto dei *chipset* concorrenti da parte della sua storica (nonché risentita) clientela. Il più apprezzato fra questi è senz'altro il *chipset* TNT2 di nVidia. Con la tecnologia TNT2, nVidia risolve il problema di surriscaldamento che inficiava le prestazioni della prima TNT. Grazie al nuovo processo produttivo a 0.25 micron (adottato anche da 3Dfx per la Voodoo3), il consumo energetico si è ridotto drasticamente, così come la produzione di calore, consentendo, pertanto, un notevole incremento della frequenza di *clock* del processore. Le prestazioni della TNT2 risultano, infatti, dell'80% superiori a quelle della prima TNT. A differenza del *chipset* di 3Dfx, la TNT2 garantisce profondità di colore 3D a 32 bit, dimensioni delle *texture* di ben 2048*2048 pixel, 16 o 32 MB di RAM (di tipo SG o SD per le versioni Ultra e standard rispettivamente), frequenza di *clock* del processore di 125 o 150MHz (quest'ultima esclusivamente nella versione Ultra) e un RAMDAC di 300MHz. Il *chipset* TNT2 supporta, inoltre, l'AGP 4x (impiegato nelle schede madri Intel820 di prossima uscita) e l'*AGP Texturing*, consentendo l'accelerazione di giochi in D3D e *OpenGL*. Grazie al supporto massiccio di colossi quali Diamond, Creative Labs, Asus e Guillemot, la nuova tecnologia sviluppata da nVidia ha buone possibilità di

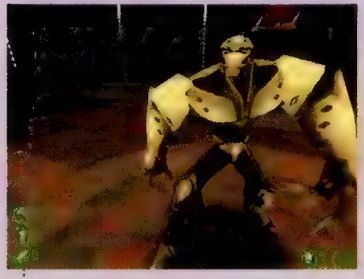
tener testa alla Voodoo3, soprattutto in seno ai (numerosi) denigratori di 3Dfx e della sua ottusa politica conservativa.

Matrox G400

[www.matrox.com]

Dopo il modesto successo riscontrato con la G200 a causa del pessimo supporto delle librerie *OpenGL*, Matrox cerca di conquistare la *leadership* del mercato con un acceleratore grafico dalle caratteristiche innovative. L'azienda americana si è sempre distinta per l'altissima qualità della resa cromatica e l'incredibile velocità nel 2D dei propri *chipset*, in virtù della rinomata tecnologia *Vibrant Color Quality*. Di converso, sul versante 3D non ha mai brillato (vuoi anche per la soverchiante supremazia di 3Dfx in questo settore). Con la nuova tecnologia G400, Matrox cerca di proporre la più veloce scheda integrata 2D/3D sul mercato, grazie ad un'architettura Dual Bus a 256-bit, il supporto dell'AGP 4x e dell'*AGP texturing*, un *rendering* a 32 bit (grazie alla nuova tecnologia *Vibrant Color Quality 2*) e 16/32 MB di SD o SGRAM. Un RAMDAC che arriva fino a 360 MHz, consente, inoltre, di raggiungere una risoluzione di 2048x1536 punti a ben 85Hz. Ma non è tutto: Matrox va ancora oltre lanciando due novità assolute come l'*Environment Mapped Bump Mapping* via *hardware* e il *Dual Head Display* per il collegamento di due monitor (o di un monitor ed un televisore) alla stessa scheda che gestisce così due *desktop* in maniera del tutto indipendente. La G400 è in grado di accelerare giochi in D3D e *OpenGL* e, pur garantendo un picco di prestazioni di 330 milioni di pixel al secondo, si rivela una scheda eccessivamente dipendente dalla velocità del processore Intel cui viene affiancata. In sostanza, per sfruttarne tutta la potenza bisogna avere almeno un Pentium III a 500MHz. I videogiocatori più esigenti ed i professionisti della grafica opteranno sicuramente per la versione *deluxe* del *chipset* Matrox, la Millenium G400 Max (caratterizzata da 32MB di SGRAM e un RAMDAC di 360MHz) che già tutta la stampa specializzata ha definito come la migliore o forse l'unica alternativa alla Voodoo3.

COME POTETE VEDERE, GRAZIE ALLA G400 È POSSIBILE COMPIERE OPERAZIONI DIFFERENTI SU DUE DIFFERENTI USCITE VIDEO COLLEGATE AD UN UNICO PC



UNA SCENA DI SLAVE ZERO SOTTO G400 NELLE DUE VERSIONI *NORMAL* (FOTO A SINISTRA) E *BUMP MUPPED* (FOTO A DESTRA). C'È UN PELO DI DIFFERENZA...

GLOSSARIO

AGP

L'acronimo *AGP* (*Accelerated Graphics Port*) indica l'attuale generazione di schede grafiche sviluppate per l'uso specifico in applicazioni tridimensionali. Il *bus* di comunicazione *AGP* permette alla scheda video di trasferire i dati direttamente alla memoria di sistema, a cui le vecchie schede aderenti allo standard PCI non potevano accedere. Esistono al momento tre diversi tipi di *bus AGP* (1x, 2x e 4x), classificati in base alla banda passante su cui scorrono le informazioni. La quantità di dati in viaggio, così come la velocità degli stessi, è quindi strettamente dipendente dal fattore di moltiplicazione del *bus AGP*, al quale dovrà essere accoppiato un processore grafico in grado di tenere testa al crescente flusso di dati. Un ulteriore fattore discriminante nella scelta di una scheda *AGP* è costituito dalla memoria utilizzata dal costruttore, generalmente di tipo SDRAM o SGRAM. Entrambe le versioni possono sincronizzarsi sulla stessa frequenza della scheda madre e operare anche nel caso in cui quest'ultima risulti superiore a 100MHz e lavorano a velocità comprese tra i 6 e i 12 nanosecondi. Laddove la SDRAM trova applicazione in diversi settori, l'impiego della memoria di tipo SGRAM (in grado, tra l'altro, di eseguire semplici operazioni logiche) è limitato alle schede grafiche. Bisogna infine ricordare che il totale supporto dello standard *AGP* è garantito esclusivamente dal sistema operativo Microsoft *Windows 98*.

RAMDAC

L'acronimo *RAMDAC* (*Random Access Memory Digital-to-Analog Converter*) indica un particolare sistema deputato a convertire il segnale digitale rappresentativo di una immagine, in uno analogico che possa essere "capito" e quindi mostrato dal monitor. Il *refresh rate* dello schermo è pertanto strettamente dipendente dal *RAMDAC*.

Direct3D

Le applicazioni (*API – Applications Programming Interface*) alla base del sistema *Direct3D*, così come quelle utilizzate da *OpenGL* e *Glide*, servono essenzialmente a creare un livello intermedio tra il programmatore e l'*hardware* della scheda video. Si tratta, in altre parole, di un'interfaccia volta alla semplificazione e alla standardizzazione delle principali funzioni grafiche tridimensionali, che potranno in seguito essere eseguite da qualsiasi scheda compatibile con *Direct3D*, senza bisogno di modifiche e adattamenti specifici. *Direct3D* fa parte del pacchetto *DirectX* di Microsoft, giunto di recente alla versione 6.1 e ormai sfruttato dalla maggior parte dei videogiochi per PC.

OpenGL

Utilizzato principalmente in ambito professionale (dove trova applicazione soprattutto nella realizzazione di grafica tridimensionale ad altissimo livello), il sistema *OpenGL* di Silicon Graphics è tuttora il più efficiente tra quelli adottati dai vari costruttori. Le numerose funzioni e le complesse operazioni supportate da questo pacchetto non temono infatti alcun confronto, tanto da spingere numerosi produttori di videogiochi per PC a scegliere *OpenGL* come piattaforma di sviluppo per le versioni preliminari dei propri prodotti (che mantengono nella maggior parte dei casi il supporto *OpenGL* anche nell'edizione definitiva).

Glide

Il pacchetto *Glide* è stato sviluppato dai laboratori di 3Dfx sulla base del sistema *OpenGL*, di cui costituisce in pratica una versione ridotta; può essere utilizzato solo in congiunzione con le schede grafiche della famiglia Voodoo e viene costantemente aggiornato dalla stessa 3Dfx Interactive. Il funzionamento dell'interfaccia *Glide* è concettualmente identico a quello di *Direct3D* e *OpenGL*, ma il supporto per un'unica famiglia di *hardware* ne ha recentemente ridotto la quota di mercato, precedentemente salita alle stelle con la diffusione delle schede Voodoo e Voodoo 2.

PlayNet

a cura di Erik Pede
e-mail: area21@ermes.it

GAME DESIGN @ GAMESLICE

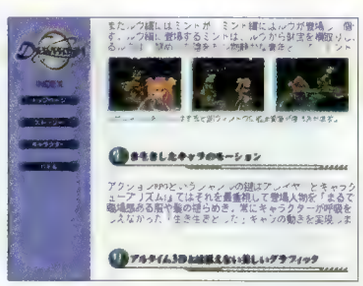
[http://www.gameslice.com/vgd/index.html]
RECENTEMENTE DECLASSATO DALLA qualifica di sito a tutti gli effetti a quella di sezione minore del ben più famoso **Gameslice**, **Game Design** ha comunque mantenuto le caratteristiche che lo hanno reso famoso presso la dinamica comunità dei giovani sviluppatori. E' infatti a questi ultimi che si rivolgono le pagine interne di **Game Design**, caratterizzate da un buon numero di rubriche specifiche dedicate alle diverse fasi della produzione di un videogioco; l'enfasi è chiaramente posta sulle ottime interviste e sugli esaurienti articoli mirati alla divulgazione delle tecniche più efficienti per la realizzazione di strutture di gioco, motori grafici, sistemi di interfaccia, algoritmi di gestione dell'audio e così via. Anche in questo caso la lingua utilizzata è ovviamente quella inglese, inserita in un contesto grafico "simpatico" e veloce da caricare.

DEVELOPER'S CORNER

[http://www.developers-corner.com]
UNA STRUTTURA UN PO' TROPPO complessa e arzigogolata e un dichiarato interesse per una fascia di utenza assai più preparata della media non impediscono a **Developer's Corner** di mettersi in luce e presentarsi a testa alta anche di fronte ad un colosso come **Gamasutra**. Questo particolarissimo sito (interamente basato su conferenze digitali e discussioni tra sviluppatori, giornalisti e aspiranti appartenenti ad entrambe le categorie) riesce infatti a trattare in modo serio e articolato gli argomenti più disparati, alcuni dei quali sono addirittura suddivisi in sezioni specifiche per i designer, i grafici e i programmatori. La popolarità di **Developer's Corner** è ormai tale da spingere diversi sviluppatori, tra cui Shiny, a scegliere questo sito come mezzo di divulgazione per le schermate e i comunicati stampa relativi ai propri prodotti, talvolta commentati dagli stessi programmatori nelle conferenze organizzate sulla rete dai responsabili del sito.

SQUARE JAPAN

[http://www.square.co.jp]
IL SITO DELLA DIVISIONE NIPPONICA di Square non sarà certo il massimo della vita per noi italiani, dal momento che la lingua giapponese è l'unica ad essere utilizzata nelle numerose sezioni testuali (la cui corretta visualizzazione richiede quindi un programma esterno di conversione come **NJWIN CJK**, descritto su **SPC** 59 all'interno di **PlayNet)**, ma rimane comunque un'ottima fonte di immagini relative ai titoli prodotti dalla softco più famosa e rispettata nel settore degli RPG. Trovandoci nell'impossibilità di analizzare i criptici contenuti del sito, ci limiteremo ad una descrizione della qualità tecnica dello stesso che, a dire il vero, è piuttosto altalenante. Gli indici, i comunicati stampa e molte delle pagine interne fanno infatti uso di uno stile povero ed elementare, basato sul classico fondo nero e arricchito da sporadiche immagini di piccole dimensioni. Le sezioni dedicate ai giochi, dal canto loro, fanno sfoggio di soluzioni grafiche specifiche per ciascuno dei prodotti trattati, le cui linee guida vengono rispettate e sfruttate per creare accostamenti di colore e schemi di impaginazione adeguati allo spirito del gioco (come dovrebbe risultare evidente dopo un rapido esame delle immagini riportate, relative alle pagine dedicate a **Legend of Mana**, **Front Mission 3** e **Dew Prism**).

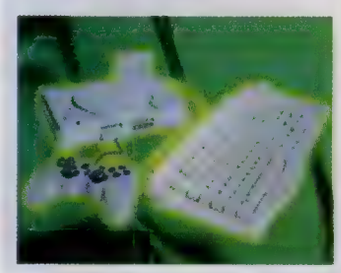


SITO UFFICIALE GT2!

SCEI HA ALLESTITO IL SITO UFFICIALE DI GRAN TURISMO 2. All'URL http://www.scei.co.jp/sd2/gt2/ è possibile reperire info (vecchie) ed immagini (micro purtroppo) sull'attesissimo *racing game* di Polyphony Digital. Un sito sorprendente per l'impiego massiccio di Shockwave (consigliata l'ultima versione), musiche (è un po' gracchiante, ma è la sigla jappo del primo **GT** ad accompagnare la presentazione del sito!) ed effetti sonori "a tema". I contenuti lasciano a desiderare, ma la forma e la coreografia del sito meritano un'occhiata.

SHARKWIRE

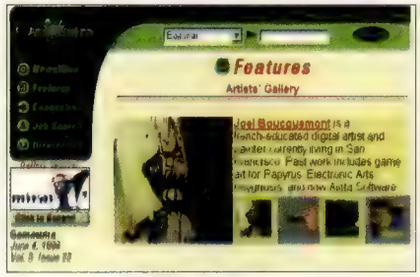
NAVIGARE IN INTERNET CON PlayStation si può! InterAct, azienda leader nel settore accessoristico per console, ha annunciato *Sharkwire*, un nuovo pacchetto *hardware* per PlayStation e Nintendo 64, grazie al quale l'utenza sprovvista di PC potrà accedere alla Grande Rete dalla propria console. Previsto per settembre al prezzo di 80 dollari, il pacchetto *Sharkwire* includerà: un modem a 14.400bps (lentino per gli standard attuali), una tastiera, un *browser* e un programma di posta elettronica (memorizzati nella EPROM della periferica). Pagando un canone di abbonamento mensile pari a 10 dollari, gli utenti *Sharkwire* potranno accedere allo *Sharkwire Online Game Center* per tenersi aggiornati sulle novità ludiche, scambiare partite salvate su *memory card* o scaricare direttamente su queste ultime i codici Action Replay e i salvataggi Dex Drive compatibili. Non è al momento noto se *Sharkwire* consentirà anche la libera navigazione della rete, ma è assicurata la possibilità di scambiare *e-mail* anche con utenti non registrati *Sharkwire*. Per maggiori informazioni consultare il sito www.sharkwire.com.



GAMASUTRA

[http://www.gamasutra.com]

NONOSTANTE IL NOME, GAMASUTRA SI PROPONE COME IL SITO PIÙ AUTOREVOLE e importante nel ristretto ed elitario settore delle risorse multimediali dedicate allo sviluppo di videogiochi. La notevole professionalità dello staff alle spalle di **Gamasutra** è evidente sin dal primo accesso al sito, la cui grafica essenziale e al tempo stesso elegante permette una navigazione agevole e immediata, facilitata tra l'altro dall'estrema chiarezza dei menu e dalla suddivisione degli argomenti trattati, immancabilmente organizzati in modo logico e intuitivo. Il gradevole stile grafico non è comunque il miglior pregio di **Gamasutra**, i cui veri punti di forza risiedono nell'ineccepibile qualità e nella notevole quantità degli articoli pubblicati; sfogliando le pagine digitali del sito è infatti possibile imbattersi in disquisizioni sulle modalità di utilizzo del codice Java all'interno dei videogiochi, gallerie dimostrative dei più famosi artisti specializzati in *character design* e fondali, liste interminabili di formule matematiche applicate alla grafica tridimensionale, offerte di lavoro da parte delle softco più influenti del pianeta, interviste esclusive con i pezzi grossi dell'industria del divertimento interattivo e informazioni commerciali provenienti dal Giappone e dagli Stati Uniti. C'è però un prezzo da pagare per poter consultare tutto questo ben di Dio, dal momento che un sito specializzato come **Gamasutra** richiede ovviamente un'ottima conoscenza della lingua inglese e, soprattutto, una profonda comprensione degli argomenti trattati. Nozioni estremamente avanzate e tecnicismi spesso incomprensibili sono infatti i perni attorno ai quali ruotano le rubriche più importanti e gli interventi degli sviluppatori, le cui rivelazioni torneranno comunque utilissime ai *game designer* in erba e, in misura minore, a tutti coloro che vogliono sapere come nasce un videogioco.



RPGAMER

[http://www.rpgamer.com]

LA VESTE GRAFICA SPARTANA E IL leggero caos nella disposizione delle informazioni potrebbero inizialmente scoraggiare e indispettire molti navigatori, ma la lista dei difetti di **RPGamer** si ferma qui.

Nessun altro sito dedicato ai giochi di ruolo può infatti vantare le stesse doti di completezza, tempestività, organizzazione e precisione che hanno reso **RPGamer** una fermata obbligata per qualunque appassionato di RPG. Oltre a fornire decine di immagini, disegni preliminari, soluzioni, recensioni, anteprime e informazioni di ogni tipo su un

numero spropositato di giochi di ruolo (vi basti sapere che l'interminabile lista riportata in una delle immagini è incompleta), **RPGamer** può vantare un'ottima sezione dedicata alle colonne sonore degli RPG più popolari, un livello qualitativo irraggiungibile per gli altri siti di questo tipo e un'eccellente gestione dei sondaggi regolarmente sottoposti all'utenza, i cui risultati sono sempre visibili in tempo reale con l'ausilio di una chiara rappresentazione grafica. **RPGamer**, in sintesi, è un ottimo esempio di sito monotematico, reso ancora più interessante dalla varietà intrinseca dei giochi di ruolo per console; nessun estimatore di questo peculiare genere videoludico dovrebbe quindi privarsi di una risorsa ricca ed essenziale come questa.

DIPENDENZA

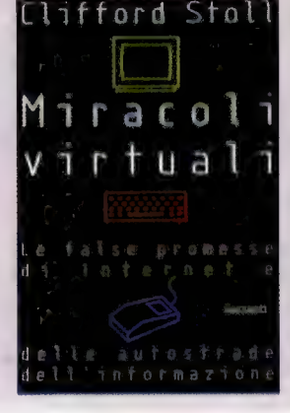
UN GIOVANE YUPPIE DECIDE FINALMENTE DI PRENDERSI UNA VACANZA NEL Mar dei Caraibi. Purtroppo, a seguito di un terribile naufragio, l'uomo si ritrova su un'isola deserta. Nessuna persona, nessun riferimento, niente di niente, solo banane e noci di cocco. Dopo circa quattro mesi, mentre è disteso sulla spiaggia, stanco e disperato, vede una canoa, con a bordo la più bella e sensuale donna che abbia mai visto in vita sua che sta remando verso di lui. Incredulo, lo *yuppie* le chiede da dove arrivi e come abbia fatto ad arrivare fino a lì.

"Vengo dall'altra parte dell'isola" risponde lei "che ho raggiunto dopo che la mia nave ha fatto naufragio". "Sei stata veramente fortunata ad avere con te una barca" risponde lo *yuppie*. "Oh questa?" replica la donna "l'ho fatta con materiali che ho trovato sull'isola: i remi sono i rami dell'albero della gomma; ho intrecciato la parte inferiore con i rami delle palme ed i lati e la chiglia li ho ricavati da un albero di eucalipto". "Ma... ma è impossibile" balbetta lui "non avevi attrezzi a disposizione!" "Oh, quello non è stato un problema" risponde lei "dall'altra parte dell'isola c'è un insolito strato di roccia alluvionale. Ho scoperto che dandogli fuoco e portandolo ad una certa temperatura, si trasforma in duttile ferro forgiabile. Ho usato quello per costruire gli attrezzi".

L'uomo è sbalordito. "Remiamo fino al mio posto" dice la donna. Così, dopo pochi minuti, attraccano ad un piccolo molo e, con fare da marinaio esperto, la donna assicura l'ormeggio con una corda di canapa intrecciata, mentre lo *yuppie* a momenti non cade in acqua dallo stupore. Infatti, oltre al molo, di fronte a lui c'è un sentiero in pietra che porta ad un delizioso bungalow dipinto di blu e bianco. "Non è molto, ma io la chiamo casa" dice la donna aggiungendo poi, con un tocco di malizia "perché non ci sediamo e prendiamo un drink?". "Oh no, grazie" risponde lo *yuppie* stizzito "non ne posso assolutamente più di altro latte di cocco". "Ma non è cocco. Ho un alambicco! Cosa ne dici di una piña-colada?".

Provando a nascondere il sempre maggiore stupore ed imbarazzo, l'uomo accetta di buon grado. Quindi iniziano a parlare e dopo essersi raccontati le rispettive storie, la donna annuncia provocante: "Sto andando a mettermi qualcosa di più comodo. Perché non vai di là a farti una doccia e a raderti? C'è un rasoio nell'armadietto". Senza fare altre domande, l'uomo si reca nel bagno, dove oltre ad una doccia, trova anche il rasoio, fatto con un manico in osso e due superfici di metallo smerigliato. "Questa donna è incredibile, meravigliosa. Chissà quale sarà la prossima sorpresa..." pensa. Al suo ritorno vede la donna stesa sul letto con addosso nient'altro che dei fiori strategicamente posizionati.

Nella stanza si percepisce un gradevole profumo di gardenie. Lei lo invita a sederle accanto. "Dimmi" inizia lei avvicinandosi allo *yuppie* "siamo stati qui fuori per molto tempo. Tu sei stato solo, io sono stata sola. Sono sicura che c'è qualcosa che vorresti fare adesso e che non hai potuto fare per tutti questi mesi." Poi lo osserva dritto negli occhi e dice "adesso puoi...". Il suo sguardo ardente è quasi ipnotizzante. Lo *yuppie* non può credere a quello che gli sta accadendo. Il suo cuore comincia a battere forte, si sente veramente fortunato e, con un filo di voce risponde: "Vuoi... vuoi dire che... dopo tutto questo tempo... vuoi dire che finalmente posso... cioè posso realmente controllare la mia *e-mail* da qui?"

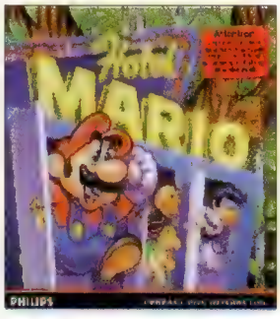


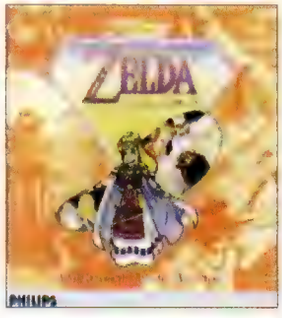
Per coloro che si fossero riconosciuti nello *yuppie* di questo piccolo aneddoto, **Super PlayStation Console** prescrive la lettura del libro **Miracoli virtuali – Le false promesse di Internet e delle autostrade dell'informazione** di Clifford Stoll (ed. Garzanti, L.34.000). Per un'analisi senza fanatismi della Grande Rete.

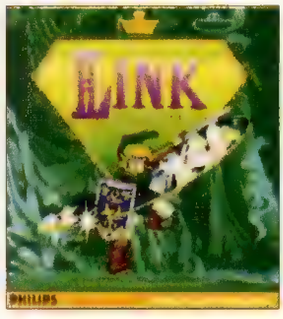
Retrogaming

a cura di Fabrizio Pedrazzini
e-mail: brizio@sisinfo.it

PHILIPS CD-I

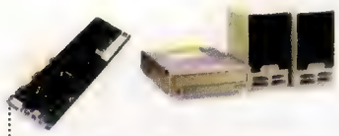




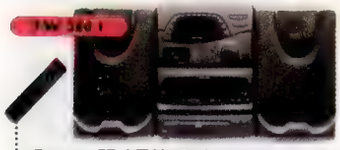


DA QUALCHE ANNO SIAMO ORMAI abituati a comprare giochi su CD-ROM e ci sembra addirittura strano che esista ancora una console che utilizzi le cartucce come memoria di massa (difatti il Nintendo 64 sarà con ogni probabilità l'ultimo sistema ad utilizzare questo *media* così solido e sicuro, ma anche così costoso). Fino a qualche tempo fa però le cose erano molto diverse: come tutti certamente saprete, era l'esatto contrario.

Solo a partire dalla metà degli anni '80 diverse società cominciarono a pensare ai CD come ad una valida alternativa ai supporti esistenti: le prime società che cercarono di sfruttare l'immensa (per l'epoca) capacità del famoso dischetto argentato (o dorato come molto spesso accade oggigiorno...) furono Philips e Commodore, rispettivamente con il CD-I e il CDTV. Queste due macchine non furono concepite come console per videogiochi, bensì come ben più versatili "sistemi multimediali". E' difatti in questo periodo che termini come multimedialità, *electronic entertainment* e simili vennero coniati per cercare di descrivere una nuova tendenza nel settore.



PHILIPS PD-CDI CARD, UNA SCHEDA DI COMPATIBILITÀ PER PC E COMPATIBILI.



PHILIPS CD-I FW 380 I: PRATICAMENTE UN HI-FI CON INTEGRATO LETTORE CD-I.

PHILIPS CD-I 660: L'ULTIMO MODELLO PROFESSIONALE PRODOTTO.

Il CD-I fu progettato congiuntamente da due dei maggiori colossi mondiali dell'elettronica di consumo: l'olandese Philips e la giapponese Sony. Le specifiche tecniche di questo sistema costituivano il cosiddetto *Green Book*: prendendo infatti spunto dai precedenti *Red Book* (che definiva le caratteristiche del Compact Disc Digital Audio) e *Yellow Book* (che invece definiva le caratteristiche dello standard CD-ROM), Sony e Philips intendevano definire quello che nelle intenzioni dei propri creatori doveva diventare un nuovo standard, chiamato Compact Disc Interactive.

Il CD-I era basato su una tecnologia e un approccio completamente diversi da quelli dei prodotti contemporanei: la CPU, un Motorola MC68340 con velocità di 15MHz (poco usato processore della famiglia 68XX0), era affiancata da un processore video dedicato (il Motorola VDSC) e da un processore sonoro anch'esso dedicato, che dovevano rendere l'*hardware* in questione inattaccabile da ogni altro concorrente. Effettivamente quando le specifiche del CD-I furono concepite, la macchina era decisamente all'avanguardia, ma nel momento in cui la tecnologia raggiunse il mercato *consumer* era già stata superata; ci vollero anni prima che Philips riuscisse a commercializzare il tutto ad un prezzo competitivo. Fu probabilmente questo ritardo che minò irreparabilmente il futuro della macchina, ma in ogni caso sarebbe troppo riduttivo non considerare i molti altri problemi ed errori che contribuirono a far fallire quest'ambizioso progetto.

Il CD-I venne pubblicizzato da Philips come un sistema informativo e di divertimento in grado di eseguire vari compiti partendo da dati digitali immagazzinati su un *compact disc*. Il sistema fu dunque visto fin dall'inizio come un qualcosa di più avanzato rispetto ad una console per videogiochi e in effetti fu il primo esempio di tecnologia multimediale mirata al mercato di massa, lo stesso che all'epoca vedeva trionfare in termini di vendite prodotti come i videoregistratori e i lettori CD audio. Fin dall'inizio gli sviluppatori vennero incentivati a produrre non solo giochi ma anche e soprattutto enciclopedie, materiale educativo e divulgativo e addirittura qualche (seppur limitata) applicazione utile al lavoro. A tutto questo bisognava aggiungere le capacità del sistema di leggere i Photo CD (standard ideato dalla Kodak per immagazzinare fotografie su *compact* e basato sullo standard CD-ROM/XA, tracciato dal già citato *Yellow Book*), i CD+Graphics (formato di CD Audio che permette l'aggiunta di grafica non in movimento alle normali tracce audio) e i Video CD (standard che permette di memorizzare su *compact* filmati compressi in standard MPEG-1). Quest'ultimo standard (e una sua popolare estensione, i Karaoke CD) fu frutto della collaborazione tra Philips, Matsushita, Sony e JVC e venne definito dal *White Book*: può essere considerato un antenato del DVD (che utilizza come standard di compressione il più recente MPEG-2), che ora sta raggiungendo un successo superiore alle aspettative. Le capacità di far "girare" i film e i video musicali su CD non era comunque integrata nel CD-I: infatti si doveva acquistare una cartuccia aggiuntiva (dai costi tra l'altro molto alti) che conteneva l'*hardware* necessario alla decompressione dei *file* MPEG-1. A peggiorare la situazione vi era anche la scarsa reperibilità delle Video CD Cards e dei Video CD stessi, che si sono poi diffusi a sufficienza nel solo estremo Oriente, ma non negli Stati Uniti o in Europa.

A voler ben vedere, l'idea del CD-I non era niente male; anzi, considerando che era stata progettata dalle stessi menti che riuscirono a introdurre un nuovo standard sia nel mercato musicale (CD-Audio) che in quello informatico (CD-ROM), ci si poteva aspettare che fosse in grado di piegare la resistenza della maggior parte dei concorrenti. Invece fin dall'inizio il supporto al sistema si rivelò scadente da ogni punto di vista: nonostante fosse appoggiato sulla carta dalle due società "madri" e da altri colossi del settore come Matsushita, alla fine dei conti la sola Philips trovò il coraggio di commercializzare e poi supportare la tecnologia tra la fine degli anni '80 e l'inizio degli anni '90. Il prezzo elevato con cui venne introdotta questa piattaforma (inizialmente un lettore CD-I costava una cifra che superava abbondantemente il milione di lire) non fu certo d'aiuto e a seguito dello scarso successo in fatto di vendite, gli sviluppatori che si erano interessati al sistema iniziarono lentamente a puntare la loro attenzione su più proficui mercati alternativi: i PC (per ciò che riguarda gli sviluppatori di *software* "serio") e le console (per quanto riguarda il *software* ludico). A questo punto la società olandese si trovò nelle condizioni di dover sviluppare pressoché da sola tutti i titoli per la piattaforma, alcuni su com-

missione, altri utilizzando gruppi di programmatori interni. In questo senso Philips non fu assolutamente avara in fatto di spese: acquistò partecipazioni in società come Infrogames e Ubisoft (entrambe francesi), nonché i diritti per convertire titoli molto famosi già presenti su altre piattaforme (tra cui **7th Guest**, **Defender of the Crown**, **Dragon's Lair 1** e **2**, **Space Ace**, **Lemmings**, **Mad Dog McCree**, **Tetris**, **Flashback**, **Myst**, **Striker**, **International Tennis Open** ed altri) e ottenne (probabilmente pagando cifre incredibili) i diritti per lo sfruttamento di alcuni tra i più conosciuti personaggi del mondo dei videogiochi come Zelda, Link e Mario. L'accordo che permise alla Philips di pubblicare titoli come **Hotel Mario**, **Link: Faces of Evil**, **Zelda: Wand of Gamelon** e **Zelda's Adventure** è probabilmente da ricondurre al breve rapporto di collaborazione che unì per qualche tempo Nintendo e la multinazionale olandese. Questa collaborazione iniziò a seguito della rottura dei rapporti commerciali tra la grande "N" e Sony (tra l'altro, si sa con certezza che sulla base di questa rottura, Sony si decise a entrare direttamente nel mercato dei videogiochi, cominciando così a lavorare al progetto PlayStation). In base a quel poco che si conosce, le due società iniziarono a lavorare su un progetto per un lettore CD-ROM per SNES che fosse anche compatibile con lo standard CD-I. Probabilmente a seguito della richiesta di Nintendo di rescindere il contratto in questione, Philips riuscì ad ottenere lo sfruttamento dei diritti sui personaggi precedentemente citati, ma non i diritti di conversione dei giochi che furoreggiavano sulle console Nintendo. E' per questo che i quattro giochi sopracitati non erano nemmeno lontanamente paragonabili a titoli come **Super Mario World** o **The Legend of Zelda - A Link to the Past**: la programmazione e l'ideazione fu opera di team interni europei che non avevano la classe e l'inventiva del team capitanato da Shigeru Miyamoto. Solo **Hotel Mario** si rivelò sufficientemente giocabile, ma era tutto tranne che un *platform* di tipo moderno: la sola presenza del faccione dell'idraulico italiano più famoso del mondo poteva collegare il gioco al fantastico mondo creato da Nintendo.

PHILIPS CD-I 21 TCDI 130 (TV COLOR CON CD-I INTEGRATO).

PHILIPS CD-I 370 (PORTATILE)

Altro tentativo per aumentare il numero di titoli per la piattaforma fu fatto cercando di incentivare la produzione di *Bridge Discs*, cioè *software* multi-piattaforma adatto per essere eseguito indifferentemente su sistemi diversi per *hardware* e/o sistema operativo. In Italia diversi *Bridge Discs* CD-I compatibili furono distribuiti da varie riviste mensili.

Sempre parlando di giochi è doveroso segnalare che molti di questi potevano essere utilizzati solo con sistemi dotati di *Video CD Card*: in questi casi però la scheda era utilizzata solo per aggiungere filmati non interattivi (come presentazioni e siparietti tra un livello e l'altro) e fondali di qualità fotografica oppure per giochi che sono universalmente ricordati non tanto per l'eccellente grafica (sulla quale non c'è nulla da ridire) quanto per la limitatissima giocabilità (come i già citati **Dragon's Lair 1** & **2** e **Space Ace**).

Per cercare di ovviare alla scarsa reperibilità del *software*, Philips utilizzò anche un canale poco sfruttato: la vendita diretta ai privati. Questo tentativo fu fatto anche in Italia con la costituzione del Philips Media Club, che proponeva ai soci (l'iscrizione era peraltro gratuita) una *fanzine* mensile e un catalogo per la vendita diretta di giochi, *software* vario e film a prezzi concorrenziali rispetto ai negozi. Il Club, nonostante il cambio di denominazione, è rimasto attivo fino alla fine del 1998 (almeno in Italia) e nell'ultimo numero del catalogo vi era una sorta di svendita totale: tutto a prezzi stracciati!

Nonostante i numerosi sforzi (culminati col fallito tentativo di trasformare il sistema in una console per videogiochi con tutti i crismi del caso), Philips non riuscì mai a far raggiungere alla piattaforma una sufficiente quota di mercato. La cosa strana, comunque, è che il supporto alla piattaforma è continuato costantemente fino alla fine degli anni '80, quando ha raggiunto il massimo del supporto anche da società esterne: Goldstar distribuì almeno tre diversi modelli di CD-I sul mercato europeo e su quello USA (uno dei quali era un lettore CD-I portatile) e Amstrad si dichiarò interessata a produrre un modello *entry-level* di CD-I (intenzione bloccata solo dalla pesante crisi economico-finanziaria che coinvolse la società inglese). Tutto ciò mentre Philips continuava a sfornare un gran numero di modelli di CD-I che potessero interessare gli utenti finali. Nel suo massimo splendore il catalogo Philips contemplava diversi modelli standard tra cui il famoso CDI 220 (il primo e più conosciuto) e l'interessante CDI 450 che riprendeva il design di sistemi come il PC Engine Duo, aggiungendo alla macchina un *joypad* finalmente degno di questo nome (prima di allora i giochi per CD-I si dovevano giocare con scomodissimi telecomandi stile videoregistratore). A fianco di questi si potevano ammirare un CD-I portatile dotato di schermo LCD quattro pollici a colori, un sistema "trasportabile" (analogo al portatile, ma mancante di schermo LCD), un sistema hi-fi ed un TV color con integrati il lettore CD-I e la quasi sconosciuta PC-CDI Card che permetteva di trasformare in CD-Interactive un normalissimo PC IBM-compatibile.

L'ultima categoria di CD-I prodotti da Philips includeva i lettori professionali: questi erano indirizzati agli sviluppatori e permettevano (collegati ad un computer) la creazione di titoli per lo standard in questione. I lettori professionali erano esteticamente simili a quelli *consumer* (a parte il primo modello che assomigliava ad un sistema hi-fi a due componenti) ma includevano un lettore di *disk drive* per dischetti da 3½ più varie porte di collegamento a periferiche e computer esterni. Oltre a queste caratteristiche c'è da aggiungere che i sistemi professionali erano distribuiti con strumenti *software* per il *debug* e il *testing* dei programmi in produzione (molto spesso attraverso emulatori *software*).

LG CD-I GDI-700M: UN BEL, SI FA PER DIRE, LETTORE CD-I DI LG ELECTRONICS, OVVERO LA COREANA GOLDSTAR.

Philips dovette comunque arrendersi all'evidenza, ma recentemente la casa olandese ha trasformato il CD-I in un valido strumento per la realizzazione di chioschi multimediali. Questi vengono utilizzati da ditte e negozi vari per informare i propri clienti sulle caratteristiche dei prodotti attraverso veri e propri cataloghi multimediali. Chioschi di questo tipo (con tanto di *touch screen*) sono ora forniti da Philips a varie catene di negozi con tanto di assistenza alla produzione del *software*. Considerando tutto non è poi una fine così ingloriosa come si potrebbe pensare: molti altri sistemi definiti "multimediali" sono praticamente scomparsi nel giro di pochi mesi dalla commercializzazione. Tra questi c'è il CDTV della Commodore: di questo sistema parleremo però il mese prossimo in un articolo interamente dedicato alle console prodotte dalla ex-grande "C".

Concludendo l'analisi sul CD-I, c'è da dire che forse il sistema ha poco influito sull'evoluzione dei videogiochi, ma ha portato un contributo notevole all'introduzione del CD come memoria di massa alternativa, capiente ed economica. Grazie alla sua buona versatilità ha anche dimostrato agli sviluppatori di *software* che la produzione di titoli multimediali divulgativi non era un'utopia. Più che altro, dunque, sono forse i possessori di PC che devono ringraziare Philips per aver profuso tante energie nel cercare di diffondere questo sistema; ma tutti noi videogiocatori non possiamo dimenticare questa quantomeno originale parentesi storica... Arrivederci alla prossima!

Visuality

a cura di Adriano Avecone

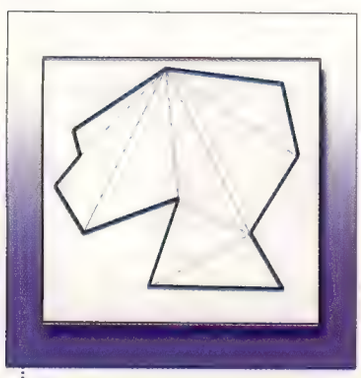
THE MAKING OF... PARTE I°

Con questo numero prende il via un progetto che **Visuality** porterà avanti per alcuni mesi. Nel corso dei prossimi appuntamenti cercheremo di spiegare come si costruisce e si anima un personaggio 3D per un *videogame*. Prima di dare il via alle danze è però bene soffermarsi su alcuni concetti indispensabili per una corretta comprensione del progetto. Buona lettura.

TIPI DI **RENDERING**

GOURAUD SHADING, PHONG SHADING, *rendering*, poligoni, normali: sempre più frequentemente si sentono nominare questi termini in modo improprio, anche da parte degli addetti ai lavori. Ciò avviene perché, pur essendo concetti semplici dal punto di vista teorico, è necessario avere un'ottima conoscenza del 3D per poterli padroneggiare. Quante volte abbiamo sentito o letto mostruosità del tipo: "Il mio PC muove un miliardo di poligoni curvi 3D con *Alpha Gouraud* e *Bilinear Shading*" o peggio ancora? Cerchiamo quindi di fare luce su questi concetti fondamentali del 3D...

Iniziamo dal concetto più semplice: il poligono. Il poligono è il cardine della geometria nel piano e nello spazio, il fondamento della grafica 3D, il tassello mediante il quale sono costruiti i mondi virtuali che ben conosciamo. Cosa sia un poligono dovreste saperlo quasi tutti: si tratta di una figura piana costituita da tre o più lati. Triangoli e quadrati sono di fatto poligoni, regolari o meno. I poligoni che abbiamo studiato e sopportato a scuola sono però "poligoni 2D", ovvero giacenti su un piano bidimensionale e sono molto più semplici da gestire rispetto ai "poligoni 3D" posti nello spazio.



SUDDIVISIONE IN TRIANGOLI DI UNA FIGURA PIANA. SI NOTI COME QUALSIASI FIGURA PIANA CON UN NUMERO FINITO DI LATI POSSA ESSERE SUDDIVISA IN TRIANGOLI. QUESTO PROCEDIMENTO VIENE EFFETTUATO AUTOMATICAMENTE DA TUTTI I MOTORI 3D.

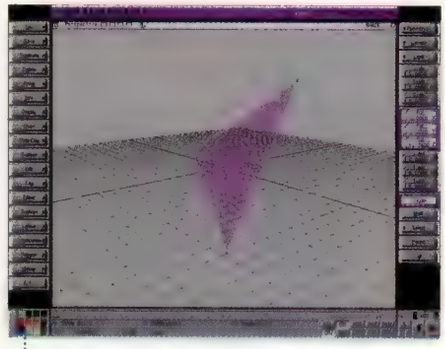
Nella quasi totalità dei motori 3D, sia in tempo reale (*videogame*) che non (animazione precalcolata), il tipo di poligono preso come riferimento è il celeberrimo nonché "pitagorico" triangolo: questo non per un particolare gusto degli sviluppatori né per chissà quali tendenze filosofiche, ma per il semplice motivo che il triangolo è il poligono con il minore numero di lati, pertanto risulta il più duttile e funzionale nella modellazione di qualsiasi figura complessa.

Provate, infatti, a considerare il quadrato come forma base, come "mattone", e provate a suddividere un triangolo in più quadrati: un divertente passatempo che vi porterà via un'eternità. Difatti non ci riuscireste mai. Questo semplice esempio permette di comprendere l'estrema versatilità del triangolo quale elemento base della geometria della grafica 3D. E' bene precisare comunque che esistono anche motori 3D basati su poligoni quadrangolari, ma sono una netta minoranza. Buona parte dei *software* di animazione di altissimo livello converte qualsiasi oggetto 3D in triangoli.

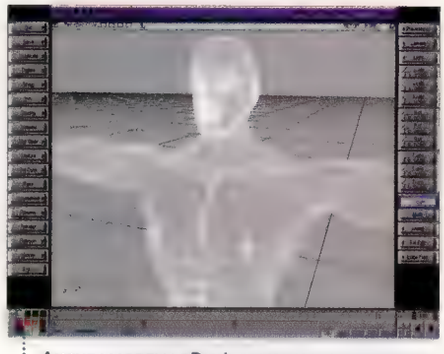
Come nella geometria, anche nella grafica 3D i poligoni sono definiti da vertici, facce, lati (*edges*) e dalla normale. Vediamo in dettaglio cosa significano.

I vertici sono i punti nello spazio che delimitano un poligono, pertanto in un triangolo essi sono i tre punti che lo determinano nello spazio. Collegando fra loro i vertici si ottengono i lati che racchiudono e danno forma al poligono. La parte piana di spazio compresa tra i lati si chiama faccia ed è caratterizzata da una normale, vale a dire la perpendicolare ad essa in ogni punto. E' bene precisare che un poligono non può essere curvo. Per rappresentare una curvatura è necessario suddividerla in più poligoni.

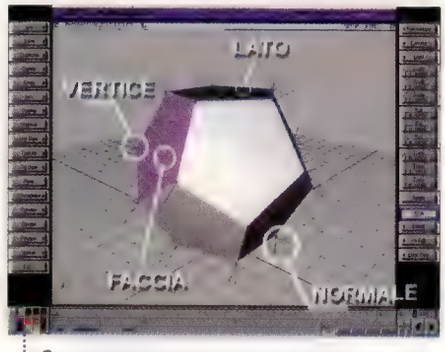
Già solo con questi semplici concetti, possiamo cominciare a vedere come sia possibile visualizzare o renderizzare un oggetto 3D. La prima e più basilare visualizzazione è il *wireframe*, vale a dire "fil di ferro". Gli oggetti vengono renderizzati come un insieme di linee e punti corrispondenti ai vertici ed ai lati di cui sono composti i singoli poligoni. Tale modalità è utilissima nel processo di creazione (modellazione) di oggetti poligonali, ma è praticamente inutilizzata, tranne in rari casi, nel mondo dell'*entertainment* elettronico. Oltre al *wireframe*, il metodo più semplice di *rendering* è il *flat shading*. La traduzione in italiano di tale termine ne evidenzia la natura: sfumatura piatta. Il *flat*



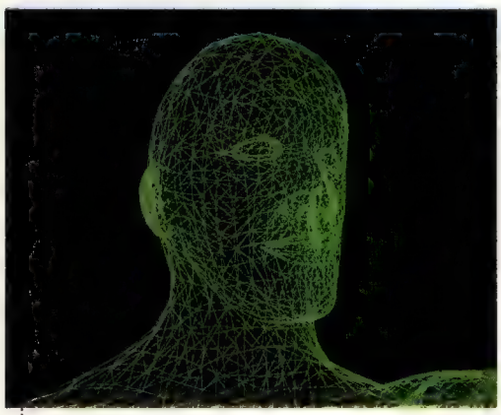
IL TRIANGOLO NELLA FOTO È RAPPRESENTATO NELLO SPAZIO. LA SUA GESTIONE RISULTA PIÙ COMPLESSA RISPETTO ALLE FIGURE NEL PIANO.



ANCHE I MODELLI 3D PIÙ COMPLESSI COME QUESTA FIGURA UMANA DA PIÙ DI 100.000 POLIGONI SONO RICONDUCIBILI A RETI PIÙ O MENO FITTE DI TRIANGOLI. PER MODELLARLI, CIOÈ COSTRUIRLI, SI UTILIZZANO FORME E TECNICHE MOLTO COMPLESSE, MA AL MOMENTO DEL *RENDERING* FINALE VENGONO CONVERTITE SEMPRE IN TRIANGOLI.



SUL MODELLO GEOMETRICO SONO EVIDENZIATI I VERTICI, CIOÈ I PUNTI CHE DETERMINANO LE VARIE FACCE, I LATI CHE LE RACCHIUDONO E LE FACCE STESSE O POLIGONI (IN RISALTO CON IL COLORE VIOLA).



IL MODELLO NELLA FOTO È RENDERIZZATO IN *WIREFRAME*. SI VEDE CHIARAMENTE COME TALE METODO DI *RENDERING* NON SIA ADATTO A VISUALIZZAZIONI ACCURATE E REALISTICHE, NONOSTANTE ABBIA UN INDUBBIO FASCINO. E' TUTTAVIA UTILISSIMO NEL PROCEDIMENTO DI MODELLAZIONE ED ANIMAZIONE DEGLI OGGETTI 3D.

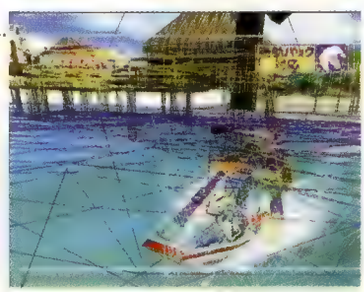
shading permette infatti di renderizzare le varie facce dell'oggetto assegnando loro un colore uniforme in base all'illuminazione che il modello 3D riceve. In pratica, ogni faccia mantiene le proprie caratteristiche geometriche e l'oggetto, per quanto sia complesso, resta un insieme spigoloso di facce senza offrire una superficie levigata. Persino una sfera ben definita, composta da un grande numero di triangoli *flat shaded*, evidenzia una forte "spigolosità" se analizzata da vicino. Ciò avviene poiché l'oggetto in questione viene renderizzato con una fedeltà geometrica; al contrario di quanto possa sembrare osservandoli, i personaggi in computer grafica complessi e morbidi che siamo abituati ad ammirare nei *videogame* e nei film sono costituiti da un insieme intricato e spigoloso di poligoni. Il *flat shading* evidenzia particolarmente tale aspetto-difetto. Non sorprende pertanto la necessità di adottare tecniche di *rendering* più sofisticate per la resa di superfici lisce e levigate.

A tale scopo, e senza ricorrere all'impiego di un numero spropositato di poligoni, è possibile sfruttare una tecnica concepita dal matematico Gouraud e dal collega Lambert, basata su un semplice meccanismo: l'interpolazione delle normali. L'intuizione geniale avuta dai due di cui sopra è infatti quella di simulare la presenza di più poligoni attraverso un procedimento matematico.

Al fine di ottenere una superficie morbida e continua, il *Gouraud shading* esegue un'interpolazione delle normali poste ai vertici dei poligoni adiacenti, creando così delle normali intermedie fittizie. In questo modo il calcolo dell'illuminazione eseguito dal motore 3D avviene in maniera progressiva, senza i bruschi "stacchi" che si manifestano tra due poligoni molto angolati fra loro.

Il *Gouraud* fornisce, in sintesi, l'illusione di una maggiore continuità e dettaglio della superficie grazie alle sfumature cromatiche occorrenti lungo le normali intermedie fittizie.

Se non ci fosse il *Gouraud shading*, Lara Croft sarebbe "blocchettosa", Spyro the Dragon "sfaccettato" e Super Mario con il naso "stile Lego".



IL WIREFRAME NON È ALTRO CHE "L'INTELAIATURA" DI OGNI OGGETTO POLIGONALE. ANCHE LE MORBIDE ONDE DEL MARE IN WAVERACE 64 SONO UN GUAZZABUGLIO DI TRIANGOLI.

A BOLOGNA ora c'è CENTER GAMES

VIA BARBIERI 64/A ANGOLO VIA FIORAVANTI TEL./FAX 051.360689 NUOVA APERTURA

AN TURISMO 2 - PSX

IL NOSTRO FORTE? LA DISPONIBILITÀ NEL FARTI PROVARE ED INFORMARTI SULLE ULTIME NOVITÀ. ARRIVI GIORNALIERI DA USA, JAPAN PER PLAYSTATION, DREAMCAST, NINTENDO 64, PC. DISPONIBILI ACTION FIGURE DI TUTTI I VIDEOGAMES, MODEL DI GUNDAM, MAZINGA, GOLDRAKE E ALTRI. PORTACHIAVI DI VARI PERSONAGGI: TEKKEN, TOMB RAIDER, LAMÙ ECT. CONSOLLE PORTATILI, GAME BOY COLOR, NEO GEO POKET COLOR, WONDERSWAN, POKET STATION, GADGET, PELUCHE, ACCESSORI PER TUTTE LE CONSOLLE **A PREZZI CONVENIENTI**.

SOUL CALIBUR DC

E COMBAT 3 PSX

PERMUTIAMO IL TUO USATO. OFFERTE IN SEDE A CHI PRENOTA GIOCHI IMPORT, PAL.

DINO CRISIS - PSX

ATTENZIONE

IL LETTORE CD DELLA TUA PLAYSTATION NON FUNZIONA? NOI LO SOSTITUIAMO. DISPONIBILI: ACTION REPLAY CONVERTER ITA RENDE UNIVERSALE LA TUA PSX. INSTALLIAMO CHIP DI MODIFICA PER FINAL FANTASY VIII E GRAN TURISMO 2

OFFERTE VALIDE SOLO PER LA VENDITA SU CORRISPONDENZA

OCO IMPORT+ACTION REPLAY CENVERTER (ITA)+SCART RGB = Lire 189.900

PISTOLA+PEDALE+TIME CRISIS+MEMORY CARD - Lire 109.900

GIOCO IMPORT+JOYPAD+MEMORY CARD = Lire 159.900

GIOCHI IMPORT = Lire 129.900

GIOCHI PAL da Lire 89.900 a Lire 99.000

GIOCO PAL+JOYPAD = Lire 109.900

GIOCO NINTENDO+RUMBLE PACK+JOYPAD (TELEFONARE)

CONSOLLE PLAYSTATION+JOYPAD+ACTION REPLAY CENVERTER+SCART RGB+MEMORY CARD = Lire 346.900

F1 WORLD GRAN PRIX 2 - N64

CHIAMA SUBITO PER PRENOTARE LA TUA DREAMCAST PAL PER TE UN GRADITO OMAGGIO

IL FASCINO DEL **FLAT SHADING**

L'aspetto "cibernetico" o "virtuale" denunciato dagli oggetti *flat shaded* non è necessariamente un difetto. Fino ai primi anni '80, l'unico metodo di *rendering*, oltre al *wireframe*, era proprio il *flat*. Per questo motivo le primissime realizzazioni in computer grafica di quel periodo, con il tipico look del *flat shading*, portarono ad associare il computer, il virtuale, il cyberspazio e tutto il resto a questo particolare tipo di visualizzazione. Anche oggi, entrando nel suggestivo *VR Training Mode* di **Metal Gear Solid**, si ha l'immediata sensazione di trovarsi in una sorta di cyberspazio oppure all'interno di qualcosa di virtuale creato dal computer. Questo perché l'ambiente virtuale del *VR Training Mode* è renderizzato appunto in *flat shading*.

IL *VR MODE* DI METAL GEAR SOLID FORNISCE UNA CONVINCENTE SENSAZIONE DI IMMERSIONE NEL CYBERSPAZIO MEDIANTE UN SAGGIO UTILIZZO DEL *FLAT SHADING*. UN VERO TOCCO DI CLASSE.

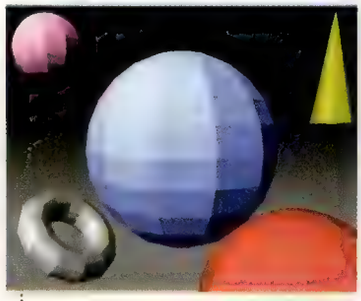
IMMAGINI DEL MIRABOLANTE FILM *TRON* DEL 1982 (DISNEY), IL PRIMO FILM NELLA STORIA AD ESSERE QUASI INTERAMENTE REALIZZATO IN COMPUTER GRAFICA CON UN DESIGN STRAORDINARIO DAL PUNTO DI VISTA ESTETICO E UNA REALIZZAZIONE TECNICA DI DIECI ANNI IN ANTICIPO SUI TEMPI.

Il culmine di questa tendenza è stato il leggendario film *Tron* di Disney (anno 1981). Per i più giovani e per i meno informati, *Tron* è stato il primo film in assoluto ad utilizzare la computer grafica e a portare al pubblico di massa concetti come cyberspazio o realtà virtuale immersiva. Non dimentichiamo che allora i videogiochi in voga erano **Pong**, **Space Invaders** e **PacMan** ed i computer avevano (nel migliore dei casi) 64Kb di RAM e viaggiavano a 1MHz. In *Tron* il mondo virtuale possiede un fantastico *look* "alla flat *shading*" ed il risultato è spettacolare anche oggi.

Ci sono molti esempi di videogiochi 3D in *flat shading*, principalmente del periodo a cavallo tra gli anni '80 e i '90. L'innovativo *racing game* **Hard Drivin'** ed il mirabolante **Winning Run** (dotato persino di sedile di guida rotante ed inclinabile) erano alcuni dei primi giochi da sala in *flat*. In questo caso il *flat* era una scelta dettata dalle limitazioni *hardware*, essendo i due giochi in questione decisamente lontani da ambientazioni "cyber".

Sulle console di quei tempi gli esempi di 3D erano rari e piuttosto dozzinali. Uno di questi era la conversione di **Virtua Racing** su Sega Megadrive. Le console di allora erano progettate con *hardware* specializzato nel 2D, rendendo ancor più difficile l'utilizzo della terza dimensione. Sui computer la situazione era più rosea: persino su Amiga, già nei primi anni '90, erano disponibili diversi titoli in *3D flat shaded*: il bellissimo **Formula One Grand Prix** del geniale Geoff Crammond, il coinvolgente **No Second Prize**, l'avveniristico **Virus** ed una miriade di simulatori di volo e spaziali (**StarGlider 2**, **Damocles** e tanti altri).

WINNING RUN È STATO IL PRIMO SIMULATORE DI GUIDA SPORTIVA INTERAMENTE IN 3D. NONOSTANTE UTILIZZASSE IL *RENDERING* IN *FLAT SHADING* E IL DETTAGLIO FOSSE DECISAMENTE BASSO, IL TITOLO NAMCO FORNIVA UN'ELETTRIZZANTE SENSAZIONE DI VELOCITÀ. IL REALISMO ERA INCREMENTATO DA UN SEDILE CHE RUOTAVA CON IL MOVIMENTO DEL VOLANTE E SI INCLINAVA IN MANIERA SOLIDALE CON LA PISTA. PECCATO CHE PER IL SUO COSTO ESORBITANTE FU AFFITTATO DA POCHISSIMI GESTORI DI SALA GIOCHI.



ESEMPIO DI RENDERING IN *FLAT SHADING*. SONO CHIARAMENTE VISIBILI I VARI POLIGONI CHE COSTITUISCONO GLI OGGETTI, DANDO LA SENSAZIONE DI SUPERFICI ANGOLOSE E DISCONTINUE. IL *FLAT SHADING* È USATISSIMO QUANDO SI VUOLE DARE L'IDEA DI UN QUALCOSA DI VIRTUALE O DI GENERATO AL COMPUTER, MA È ASSOLUTAMENTE IMPROPONIBILE PER LA RESA DI SCENE REALISTICHE. LE COSE MIGLIORANO PARECCHIO UTILIZZANDO IL *TEXTURE MAPPING*, MA IL RISULTATO MIGLIORE SI OTTIENE CON L'ILLUMINAZIONE DINAMICA E IL *GOURAUD SHADING*.

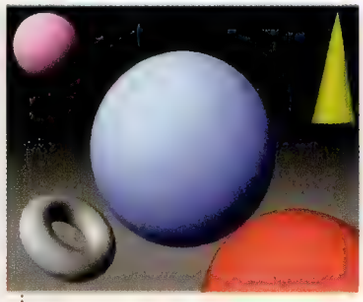


IMMAGINE REALIZZATA CON L'APPLICAZIONE DEL *GOURAUD SHADING*. NOTARE LA MORBIDEZZA DELLE SUPERFICI E LA TOTALE MANCANZA DI SPIGOLI E DISCONTINUITÀ. I MODELLI NELLA FOTO QUI SOPRA SONO I MEDESIMI DI QUELLI DELLA FOTO A SINISTRA, SEMPLICEMENTE RENDERIZZATI CON IL *GOURAUD*.

Per quanto efficace nella resa di superfici morbide il *Gouraud shading* può comportare alcuni inconvenienti quando l'oggetto poligonale presenta superfici con un differente grado di rifrazione della luce. Facciamo un esempio: se un personaggio 3D ha un'estremità meccanica collegata ad un braccio organico, il *Gouraud* renderà smussato tutto il braccio distribuendo una sfumatura opaca sull'intero arto. Per quanto avanzato ed efficiente, il *Gouraud* risulta pertanto inefficace nella resa di alcuni tipi di superficie. Esso può infatti "rendere" esclusivamente oggetti opachi, ovvero oggetti che non riflettono la luce.

Per superare questo ostacolo si utilizza il *Phong shading*. Si tratta di un tipo di *rendering* molto avanzato, ideato da Phong e Blinn, che include e integra tutte le caratteristiche del *Gouraud* aggiungendo la possibilità di visualizzare la riflessione delle sorgenti luminose. Il *Phong* può all'occorrenza "trasformarsi" in *Gouraud* e renderizzare tranquillamente anche superfici opache.

Perché non si utilizza quindi il *Phong* per renderizzare tutti gli oggetti? La risposta è la seguente: il *Phong* è un effetto estremamente "pesante" rispetto al *Gouraud* e al *flat*. Questo perché l'algo-

A SINISTRA UN SOLIDO RENDERIZZATO IN *FLAT* E A DESTRA UNO IN *GOURAUD*. NEL PRIMO CASO VENGONO RENDERIZZATE SOLO LE FACCE REALMENTE ESISTENTI, MENTRE NEL SECONDO INVECE VENGONO SIMULATI INFINITI POLIGONI INTERMEDI CHE CONFERISCONO ROTONDITÀ E UNIFORMITÀ ALLA SUPERFICIE.

IL *PHONG* PERMETTE DI RENDERIZZARE SUPERFICI LUCIDE IN MANIERA EFFICACE. NOTATE GLI *HIGHLIGHTS*, I PUNTI LUMINOSI CHE EVIDENZIANO LA RIFLESSIONE DELLE SORGENTI LUMINOSE.

ritmo di *Phong shading* deve tenere conto, oltre che dell'illuminazione ed dell'interpolazione delle normali, anche dell'esatta posizione delle sorgenti luminose e della riflessione di esse, con coerenza rispetto alle leggi fisiche.

Per superare queste limitazioni sono stati fatti numerosi tentativi, tutti caratterizzati da una simulazione di tale effetto. Il più semplice di questi consiste nell'utilizzare un *Gouraud shading* e simulare il punto luminoso generato dalla riflessione della luce con una *texture*, facendola spostare in accordo con lo spostamento della sorgente luminosa. Un effetto del genere si può ammirare nel bellissimo **Formula One Grand Prix 2** su PC (in cui le vetture mostrano colpi di luce realistici e carrozzerie scintillanti), così come in **Ace Combat 3** (sulla superficie del mare vista col sole a ore 12) e **Ridge Racer Type 4** (che presenta modelli di auto poco complessi seppure molto morbidi e smussati e con colpi di luce abbastanza efficaci).

La realizzazione di un *Phong* in tempo reale è sicuramente un traguardo raggiungibile solo da hardware della *"next generation"*. Immaginate le lamiere delle auto di un prossimo **Gran Turismo** che, passando sotto i lampioni, ne riflettano la luce in maniera perfetta attraverso un *environment mapping* da urlo. Oppure le astronavi di un **Colony Wars** prossimo venturo che riflettano, oltre allo spazio circostante, la luce delle stelle vicine o un *"next-gen"* **Resident Evil** con armi scintillanti che brillino nell'oscurità dei sinistri edifici teatro dell'avventura.

Con questo miraggio di cose a venire, vi lascio dandovi appuntamento al prossimo numero di **Visuality**, in cui daremo il via alla modellazione vera e propria del nostro personaggio (la cui identità resterà segreta fino ad allora).

PER UNA "PROVA SU STRADA" DEL *GOURAUD SHADING* BASTA DARE UN'OCCHIATA A MOTOR TOON GP 2: LO SCHERMO È INVASO DA SFUMATURE E FORME ROTONDEGGIANTI.

F1GP 2 SU PC È STATO UNO DEI PRIMI VIDEOGIOCHI AD INTRODURRE UNA SIMULAZIONE REALISTICA DI *PHONG SHADING*. NOTATE LE CARROZZERIE SCINTILLANTI DELLE AUTO E IL RIVERBERO DI LUCE SUI CERCHIONI.

CRAZY VIDEO

•Via Dante, 165
Sesto S. Giovanni (MI)
Telefono 02/2620680
Fax 02/2422357

•Nuovo Centro Commerciale
Le Portefranche
Erbusco (BS)
Tel. 030/7722694

ATTENZIONE
SCONTI DAL 10% AL 60% SU GIOCHI PSX E PC

DREAMCAST disponibile

Videogiochi da tutto il mondo

VENDITA CALIGHT

vendita computer e accessori

magliette, poster, CD musicali e video giapponesi

DISPONIBILI TUTTI I TITOLI PC - CD ROM

SONY PLAYSTATION
+ Dual shock
+Pad
+ Memory
L. 269.000

DISPONIBILE LISTINO RIVENDITORE

100% Emulazione

a cura di Adriano Avecone

Ovverosia uno speciale di cinque pagine "*made in* **Super PlayStation Console**" per imparare alla perfezione tutto quello che c'è da sapere su uno dei più importanti fenomeni in ambito videoludico degli ultimi anni...

RETRO-HISTORY

LE RADICI DELL'EMULAZIONE RISALGONO a circa quindici anni fa; a quei tempi non si poteva nemmeno intuire l'enorme sviluppo e seguito che avrebbe avuto il fenomeno. Ci troviamo nella seconda metà degli anni '80, nel periodo della grande crescita informatica. In quegli anni il videogioco si trovava nel periodo di transizione da "divertimento deviato per ragazzini complessati" (*sad, but true*...) ad opera d'arte multimediale degna di rispetto. E' triste dirlo, ma in quegli anni il videogioco era considerato in maniera estremamente negativa, con opposizioni strenue da parte della gente comune, della stampa e dell'informazione (anche se a giudicare dagli eventi occorsi recentemente in merito a **Resident Evil** c'è da ritenere che il *videogame* non sia ancora del tutto immune da critiche demonizzatrici). All'epoca sussisteva una distinzione radicale tra i computer di casa e le macchine da gioco (casalingo e non), allora appena uscite dalla grande crisi degli anni '80. I cosiddetti *home computer* erano molto meno potenti delle macchine *arcade* di quei tempi e l'unico tentativo di *crossover* tra i due mondi era costituito dalle spesso dozzinali conversioni di titoli *arcade* sulle macchine casalinghe. Il solo parlare di emulazione *arcade* in quei tempi era improponibile: allora le macchine più in auge nell'*home computing* erano i primi 16-bit, decisamente potenti e versatili, ma difficilmente paragonabili ai *coin-op* dell'epoca. Questi ultimi erano decisamente superiori sia dal punto di vista delle prestazioni che da quello della memoria e dell'*hardware* integrato. Per arrivare ad un'emulazione *arcade* degna di tal nome è necessario saltare fino alla prima metà degli anni '90, quando un tale di nome Nicola Salmoria creò quello che è oggi uno dei più validi e diffusi emulatori esistenti; il **M.A.M.E.** Ma di questo parleremo in seguito.

Alcuni dei primi emulatori a vantare utilizzi pratici furono **PC Task** per Amiga e **SoftPC** per i sistemi Macintosh; tali *software* permettevano di far girare una buona parte degli applicativi per MS-DOS su Amiga e Mac, con una velocità più che accettabile. Considerate le non eccelse capacità di calcolo delle macchine di allora, il solo riuscire a far funzionare un applicativo PC su un Amiga o su un Mac era una cosa straordinaria, un vero e proprio prodigio informatico. Uno dei problemi di questo tipo di emulatori era l'eccessiva lentezza che rendeva le applicazioni più pesanti poco utilizzabili. Il problema fu risolto implementando nei sistemi Apple e Commodore intere schede *hardware* che montavano vere e proprie CPU targate Intel: non si trattava certo di emulazione a tutti gli effetti, ma funzionava... Un notevole passo avanti nel campo dell'emulazione via *software* si ottenne con lo straordinario **Shapeshifter**, emulatore Macintosh per Amiga, che contribuì ad eleggere la macchina Commodore come la "regina degli emulatori". Forte del fatto che entrambe le macchine possedevano la medesima CPU (Motorola 68000), **Shapeshifter** permetteva agli utenti di un sistema Amiga ormai in declino di utilizzare l'eccellente *software* disponibile per Mac, ma soprattutto di vederlo girare alla stessa velocità.

Allo stesso tempo su Macintosh veniva pubblicato **SoftWindows** che permetteva l'emulazione del sistema operativo Microsoft sulla piattaforma Apple. Poco dopo la casa di Cupertino decise di incorporare nelle prime versioni di Macintosh II una vera e propria scheda *hardware* di emulazione PC 486 per utilizzi strettamente professionali e quindi necessari dell'affidabilità che un emulatore non può fornire.

Nei tempi immediatamente successivi al declino di Amiga e al consolidamento del Mac in campo professionale, il fenomeno emulazione andò scomparendo progressivamente. La prima metà degli anni '90 fu infatti testimone di un tragico assestamento del mondo informatico: da una parte il crollo verticale di Amiga e dall'altra il crescente monopolio di Microsoft in tutti i campi dell'informatica. Tale dominio era supportato dalla vertiginosa crescita delle CPU di Intel: i processori, forti di un'enorme potenza di calcolo e di costi ridottissimi, annientarono quel poco che restava della concorrenza e si proposero come unica alternativa nel campo professionale, artistico e ludico.

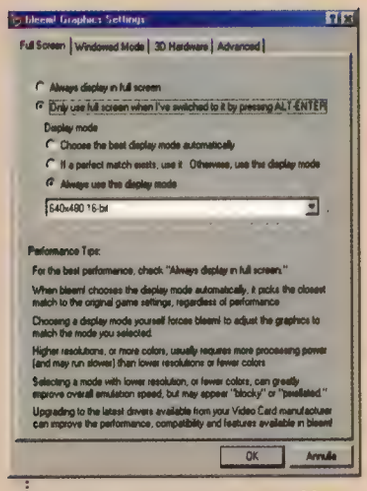
Intanto il settore *coin-op* faceva passi da gigante: ci fu la transizione dai collaudatissimi *coin-op* bidimensionali ai primi giochi *arcade* in 3D. Le nuove macchine erano sempre più potenti e all'avanguar-

BEGHE LEGALI

Esiste una sottile differenza fra l'emulazione di piattaforme ludiche estinte e l'emulazione di piattaforme ludiche attualmente in commercio. Nel secondo caso, qualcuno potrebbe indispettirsi della cosa. Sony Computer Entertainment, in particolare, non sembra aver gradito l'operato di Bleem, LLC e Connectix ed ha avviato tue battaglie legali attualmente in corso. **SPC** offre una breve cronistoria su quanto è accaduto fino ad oggi.

SCEI VS BLEEM, LLC

Il 22 marzo 1999 la versione dimostrativa di **bleem! 1.0** (con supporto *DirectX* disabilitato) viene resa disponibile per il *download* via Internet. Pochi giorni dopo Sony Computer Entertainment Inc. chiede alla Corte federale di San Francisco di bloccare la distribuzione dell'emulatore fintanto che non verranno chiarite le responsabilità di Bleem, LLC. SCEI lamenta l'infrazione dei propri diritti di *copyright* sul BIOS di PlayStation. Dal canto suo, Bleem, LLC è convinta di non aver fatto alcun torto a Sony. L'8 aprile, la Corte federale presieduta dal Giudice Maxine Chesney, concorda con quest'ultima visione dei fatti. Sony insiste e il 24 aprile (a sole tre settimane dal primo tentativo di tenere **bleem!** lontano dalle mani dell'utenza PC) si ripresenta davanti al Giudice con una seconda richiesta. Sei giorni dopo, la Corte conferma la precedente sentenza e non emana alcun ordine sospensivo. Nel frattempo, il numero di *download* della versione demo di **bleem!** sale a quota 500.000. Nel corso dell'*Electronic Entertainment Expo* '99, Bleem, LLC viene invitata a sospendere ogni attività dimostrativa che utilizzi giochi PlayStation protetti dal *copyright* Sony. Dopo un lungo battibecco con i legali di Sony spalleggiati da alcuni funzionari della fiera, Bleem, LLC è costretta ad accettare "l'invito" e ad eliminare dal proprio stand il materiale indesiderato. Nonostante il recente faccia a faccia con SCEI, il 15 maggio (con circa due settimane di ritardo sulla data di commercializzazione prevista) ha inizio la commercializzazione via Internet (e via DHL per la consegna del *CD Key*) della versione finale di **bleem! 1.0** al prezzo di 29.95 dollari. Il 12 giugno Bleem, LLC comincia la distribuzione della versione 1.1 del proprio emulatore. Pochi giorni dopo Sony Computer Entertainment fa causa ai *beta tester*. *To be continued*...



LA SEZIONE DEI SETTAGGI DI BLEEM! È SEMPLICE ED INTUITIVA. BASTA SPUNTARE LE OPZIONI DESIDERATE E IL GIOCO È FATTO.

dia, ma nello stesso tempo le macchine da casa crescevano di potenza sotto l'impulso di un mercato in notevole fermento. Con l'avvento del sistema operativo Windows 95, le macchine basate su processori Intel ebbero finalmente la potenza necessaria per emulare sistemi che fino a pochi anni prima erano considerati inavvicinabili: gli *arcade* e le console recenti. Il primo grande emulatore della nuova generazione fu **M.A.M.E.**, concepito e realizzato un paio di anni fa da due programmatori italiani: Nicola Salmoria e Mirko Buffoni. Essendo ottimi programmatori e appassionati di *retrocomputing*, i due talentuosi *coders* iniziarono da soli a scrivere una serie di emulatori per i primissimi giochi *arcade* come **PacMan** e **Galaga**. Tanto fu l'entusiasmo e l'*hype* generata, che il team decise di imbarcarsi in un progetto che sembrava tanto ambizioso quanto di difficile realizzazione: un emulatore unico per tutti gli *arcade* mai prodotti. L'apprezzamento in seno alla comunità di *hacker* informatici fu notevole e il supporto non si fece attendere: attualmente i sostenitori di tale progetto sono migliaia, tantissimi programmatori di ogni parte del mondo impegnati a scrivere *driver* per *coin-op* emulati. Per quantificare questo successo basta esaminare alcuni dati: il **M.A.M.E.** comprende ad oggi più di mille *arcade* fedelmente riprodotti, e può contare su decine e decine di sviluppatori e milioni di sostenitori. Ciò che sembrava impossibile ora è realtà. Gli arcade supportati dal **M.A.M.E.** non sono semplici esercizi di programmazione amatoriale pieni di bachi e difetti vari, ma esatte copie degli originali, pienamente giocabili e godibili. Ma non è tutto. Oltre al **M.A.M.E.** si resero disponibili per PC un numero enorme di emulatori *arcade*, dal **Raine**, dedicato ai giochi Taito, fino al **System 16 Sega Emulator**, dal **Callus**, dedicato ai giochi Capcom, fino al **NeoRage** che si occupa dei *coin-op* basati su NeoGeo (comunque disponibili anche per **M.A.M.E.**).

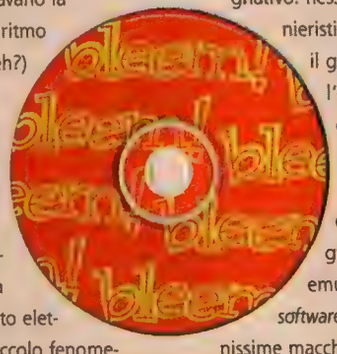
Oggi su PC è possibile emulare praticamente ogni sistema casalingo, professionale e *arcade*, mai esistito. Esistono emulatori perfetti di Macintosh, Commodore 64, MSX, Amiga, ZX Spectrum, GameBoy, Megadrive, Super Nintendo, PC Engine, Intellivision, NES, NeoGeo... Persino di sistemi obsoleti come Sega Master System, Commodore Vic 20 e PET, Sinclair QL, Vectrex, Atari VCS e così via.

Tutto questo era considerato il massimo che si potesse ottenere, l'entusiasmo era altissimo e l'interesse costante. Si trattava di emulazioni perfette, veloci e stabili. Ma emulare macchine un po' datate era considerato comunque "qualcosa di fattibile" grazie alla potenza di calcolo delle macchine odierne. Ciò che era ritenuto impossibile era l'emulazione delle console più recenti come PlayStation e Nintendo 64, macchine che erano e sono attualmente in lotta con i PC per il predominio nel settore videoludico.

COS'È L'EMULAZIONE

E' SICURAMENTE IL FENOMENO DEL momento. Da circa un anno a questa parte quasi tutti avrete scandagliato la Rete alla disperata ricerca di ROM da dare in pasto ai vostri emulatori.

Oggi è possibile emulare praticamente tutto sui nostri PC: la calcolatrice portatile di vent'anni fa, i computer che ci hanno fatto sognare da bambini e che il papà non voleva o non poteva comprarci, i *coin-op* che si pappavano la paghetta settimanale al ritmo di 100 lire (bei tempi, eh?) ogni 15 minuti (più o meno, c'era chi si sparava **Ghosts'n'Goblins** da cima a fondo senza mettere mai le mani in tasca) ed i grandi elaboratori che hanno fatto la storia dell'intrattenimento elettronico casalingo. Da piccolo fenomeno di nicchia, il *retrogaming* (ormai una vera e propria scuola di pensiero, figlia del *retrocomputing*) è assurto ad una popolarità tale da attirare l'interesse di un'industria storicamente concentrata sullo sfruttamento degli ultimi ritrovati tecnologici.



Ma il primo vero passo in avanti nel settore degli emulatori è avvenuto più di un anno fa, con il primo prototipo di emulatore di Playstation, l'ormai defunto **PsyKe**. Tale progetto dimostrò se non altro che era possibile emulare la console Sony sui PC di fascia media, aprendo in maniera netta la strada per numerosi emulatori e lasciando di stucco l'intera comunità videoludica. I tentativi di emulazione delle console recenti si sono susseguiti in maniera serrata, culminando nell'avvento di **bleem!** e **UltraHLE** (emulatore di Nintendo 64). Tutto grazie ad un manipolo di geniali programmatori che senza enfasi si possono definire eroici. L'emulazione nacque come semplice esercizio (o meglio virtuosismo) di programmazione da parte di *coders* senza lavoro o soltanto desiderosi di mettersi alla prova con qualcosa di davvero impegnativo: nessuno a quei tempi pionieristici poteva immaginare il grandissimo interesse e l'enorme *hype* che tutto ciò avrebbe generato in futuro.

Ora, prima di procedere, ricordiamo per grandi linee cos'è un emulatore. Si tratta di un *software*, funzionante su comunissime macchine come PC e Macintosh, che permette di utilizzare programmi (ok, bando ai generalismi e diciamo pure "giochi") che "girano" su una macchina diversa da quella che si possiede. Gli emulatori sono dei pro-

SCEI VS CONNECTIX CORP.

Il 5 gennaio 1999 Connectix Corp. annuncia la commercializzazione di **Virtual Game Station** al prezzo di 49 dollari. Sony reagisce chiedendo al Giudice di emettere un ordine di sospensione temporanea della distribuzione dell'emulatore PlayStation per computer Macintosh G3 (venduto oltre che via Internet anche attraverso i rivenditori autorizzati Macintosh). Secondo SCEI, Connectix avrebbe violato i propri diritti di *copyright*, favorito la pirateria e danneggiato il marchio Sony. Il 4 febbraio la Corte federale di San Francisco rigetta la richiesta avanzata da SCEI. Nel frattempo le vendite della versione 1.1 di **Virtual Game Station** arrivano alle stelle. Sony ci riprova e chiede al Giudice di ordinare a Connectix Corp. a) di sospendere l'uso di ogni copia del BIOS PlayStation in proprio possesso b) di consegnare ogni copia del BIOS a Sony e c) di consegnare i prototipi della versione Windows di **Virtual Game Station** che fanno uso del BIOS PlayStation. L'11 marzo la Corte rigetta tutte e tre le richieste, ma ordina la sospensione per 20 giorni dei lavori sulla versione Windows dell'emulatore in attesa del successivo appello. Il giorno dopo Connectix rilascia la versione 1.2 di **Virtual Game Station** implementata col supporto dei *file* per DexDrive, ma il 21 aprile la Corte federale d'appello accetta una terza richiesta di sospensione avanzata da Sony. Connectix è costretta a bloccare la distribuzione di **Virtual Game Station**, ma non a ritirarne le migliaia di copie già

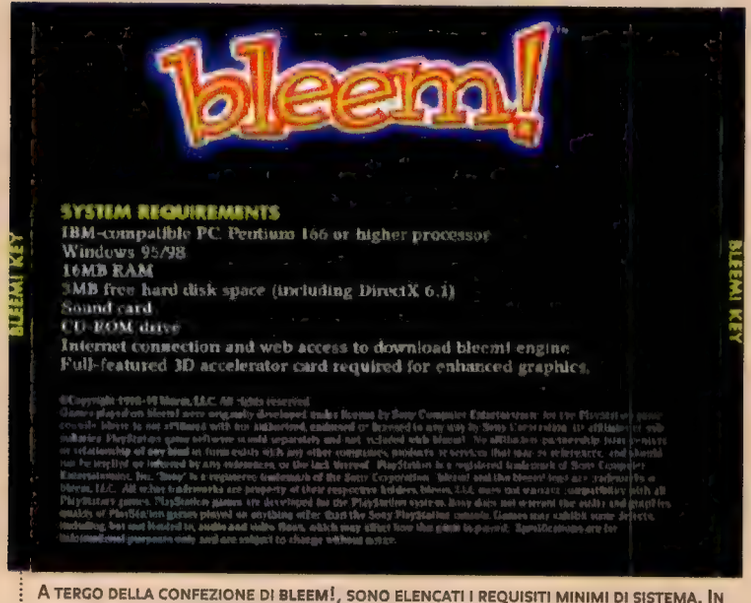
TEKKEN 3 "SOTTO" VIRTUAL GAME STATION.

disposte sugli scaffali dei negozi. Al momento, il sito Connectix permette solo di scaricare l'*upgrade* a **Virtual Game Station 1.2**. *To be continued...*

R-TYPE DELTA RALLENTA SOTTO EMULAZIONE, MA LA DEFINIZIONE GRAFICA LASCIA BASITI.

grammi scritti con estrema tecnica ed ottimizzazione e sfruttano al massimo le risorse della macchina che li ospita. I team di sviluppo di tali prodotti sono costituiti esclusivamente da programmatori fuori del comune in quanto a capacità e specializzazione informatica.

Ma come si usano questi emulatori? Supponiamo di voler far funzionare un gioco *arcade* da sala giochi sul nostro PC. Per fare ciò è necessario prima di tutto possedere il giusto emulatore che permetta di tradurre il gioco in un linguaggio comprensibile dal computer su cui è destinato a girare. In seguito bisogna procurarsi la ROM relativa al gioco che ci interessa emulare, ovvero un'immagine *software* della memoria *hardware* del *coin-op* (questa particolare operazione include alcuni vincoli legali di cui tratteremo ampiamente nel corso dello speciale). Caricata la ROM nell'emulatore, può avere inizio il divertimento. Ma il funzionamento e la realizzazione di tutto ciò non sono affatto semplici. Perché un emulatore è così difficile da realizzare? Per quale motivo solo programmatori "superspeciali" possono avvicinarsi agli emulatori senza rischiare figuracce? Il motivo è il seguente: per realizzare un emulatore è necessaria una conoscenza perfetta sia della macchina su cui gira l'emulatore sia della macchina emulata. Tenendo presente che le macchine *arcade* sono costituite da *hardware* realizzato esclusivamente per uno o più giochi e con parti proprietarie, e che le console sono sempre costituite da *hardware* dedicato e ottimizzato, si può intuire la fatica e la conoscenza tecnica necessarie per realizzare uno o più emulatori. Inoltre bisogna tenere conto del fatto che un emulatore è un programma eseguito in *real time* ovvero il processo di emulazione avviene in tempo reale. Questo obbliga ad ottimizzare il codice in maniera estrema e ad utilizzare spesso linguaggi di basso livello, che "raschino il metallo", come l'*assembler*. I linguaggi a basso livello sono quelli più vicini al modo in cui "ragiona" la macchina, sacrificando la



A TERGO DELLA CONFEZIONE DI BLEEM!, SONO ELENCATI I REQUISITI MINIMI DI SISTEMA. IN VERITÀ SPC CONSIGLIA UN PENTIUM III A 500MHZ CON VOODOO3 PER CHI VOLESSE FAR FUNZIONARE A DOVERE L'EMULATORE.

comprensibilità e la facilità di utilizzo a favore di una maggiore efficienza.

Ma da cosa nasce il bisogno di creare un emulatore? Cosa spinge un programmatore così valente a realizzare un progetto oneroso, difficile è privo di quasi ogni forma di profitto (parliamo degli emulatori non-PlayStation, s'intende)? I motivi sono molteplici. Innanzitutto la voglia di mettersi alla prova con qualcosa di estremamente impegnativo, che permetta di mettersi in evidenza a livello mondiale. Questo è ciò che è avvenuto per Nicola Salmoria col suo **M.A.M.E.** Altri motivi sono da ricercarsi sicuramente nella voglia di "cristallizzare" i sogni videoludici di tante persone appassionate di *retrogaming*, tanto più che il programmare un emulatore di successo può essere un viatico per approdare ad un posto di lavoro in prestigiosissime *software house*, com'è avvenuto per gli sviluppatori di **PSEmuPro**, buon emulatore PlayStation recentemente abbandonato. In sostanza, il fine ultimo dell'emulazione è l'enorme guadagno in termini di popolarità e di esposizione che si riesce ad ottenere e il notevole credito che si guadagna presso le *software house* e gli organi di stampa specializzati. Tutto ciò permette di compensare la totale mancanza di introiti economici, i notevoli sacrifici ed il titanico sforzo che comporta la codifica di un emulatore funzionante.

E' altresì vero che il fenomeno emulazione ha raggiunto una popolarità così straordinaria principalmente per la passione e il sostegno da parte degli utilizzatori. Proprio loro, con il loro entusiasmo e il loro zelo nel riportare l'esistenza di *bug* o nell'offrire suggerimenti (e ROM), hanno reso possibile la diffusione degli emulatori su scala mondiale, mediante tantissimi siti Internet dedicati e un passaparola telematico così fitto da coinvolgere sempre più persone. Inoltre, da alcuni anni a questa parte proliferano gruppi elettronici di discussione, siti di appassionati, persino siti di sviluppo e di supporto, collaborazioni e gruppi per il recupero e l'emulazione di ROM particolarmente rare: questi ultimi sono preziosissimi per i vari progetti e fondamentali per il fenomeno stesso dell'emulazione. Tutto questo interesse è dovuto alla enorme voglia di rivedere e riassaporare grandi classici, dalla passione per questo o quel gioco o computer, oppure semplicemente dalla curiosità di saperne di più sulla storia videoludica e informatica. Il tutto senza dover sopportare le file in sala giochi, i fastidiosi commenti degli immancabili "osservatori" e la frustrazione di aver terminato le monetine ad un passo dal livello finale.

Per molte persone, invece, l'emulazione è un mezzo per rigiocare ai *videogame* che li hanno appassionati e affascinati da piccoli, per confrontare quei pionieristici esempi videoludici con i capolavori odierni, diventati parte integrante della storia della forma d'arte chiamata videogioco. Insomma è la vecchia storia della macchina del tempo, utopia sempre più forte di un mondo che va avanti in maniera talmente veloce da dimenticarsi del passato per poi riscoprirlo con interesse.

L'EMULAZIONE **PLAYSTATION**

PER QUANTO OGGI POSSA SEMBRARE strano, fino a poco più di un anno fa l'emulazione PlayStation su PC o su Mac era considerata del tutto impossibile. Malgrado la potenza di calcolo dei processori di casa Intel aumentasse sempre più, l'opinione generale era concorde nel ritenere che l'*hardware* Sony fosse ottimizzato al punto tale da non poter essere gestito dai "normali" personal computer.

Nella prima metà del 1998, quando un Pentium a 200 MHz (oggi obsoleto) era il processore più potente sul mercato, furono rilasciati, tra lo scetticismo generale, i primi esemplari di emulatori PlayStation. Tali progetti, tanto coraggiosi quanto in apparenza senza futuro, erano in fase poco più che embrionale. Dopo diversi mesi di sviluppo, il migliore risultato ottenuto era l'emulazione di qualche istruzione macchina della CPU di casa Sony. Lo scetticismo aumentava sempre più e nell'opinione pubblica serpeggiava la convinzione che emulare Playstation o Nintendo 64 fosse una "missione impossibile". Almeno finché un evento inaspettato non sconvolse la situazione: l'uscita di **Psyke**, il primo emulatore PlayStation della storia. Realizzato da programmatori italiani, **Psyke** era un emulatore a tutti gli effetti del gioiello di casa Sony e riusciva a gestire un discreto numero di istruzioni. Le limitazioni erano però molte, non ultima delle quali il ridotto numero di *games*

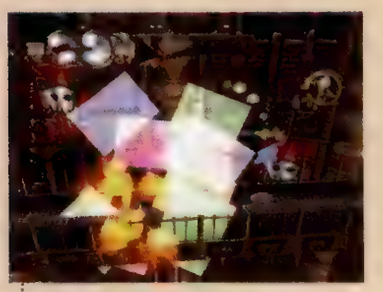
emulati (circa una ventina e in maniera molto imprecisa). Ciò nonostante la strada era aperta e da quel momento in poi numerosi team di sviluppo avrebbero seguito l'esempio di **Psyke**. Per l'utente finale il programma **Psyke** non era molto utile: i pochi giochi che funzionavano giravano lentamente anche su macchine potenti, si "piantavano" spesso e risultavano mancanti di molti elementi. Non solo, le *memory card* non erano emulate e il sonoro era totalmente assente al pari dei filmati. Pertanto l'obiettivo da raggiungere dopo **Psyke** era una giocabilità adeguata, un funzionamento stabile e la compatibilità con la gran parte dei titoli disponibili per la console di casa Sony.

Quest'obiettivo fu parzialmente raggiunto con **PSEmuPro**, uscito nell'estate 1998, e realizzato ancora da italiani. **PSEmuPro** era il primo emulatore PlayStation realmente utilizzabile e la sua compatibilità era più che sufficiente: giravano benino (su CPU *high-end*) anche titoli "pesanti" ed i problemi di visualizzazione erano accettabili. Si trattava ancora di un prodotto embrionale e fare un giro di pista con **Gran Turismo** a 13 fotogrammi al secondo fra flickerii e disfunzioni varie non era proprio il massimo della vita. **PSEmuPro** richiedeva necessariamente un poderoso ritocco. Durante la fase di ottimizzazione del codice, non fu rilasciato alcun *update* fino all'autunno del 1998. Nel mentre, l'abbandono del progetto **Psyke** determinò un esodo di sviluppatori verso il promettente **PSEmuPro** con conseguente proliferazione di *plug-in* (le parti aggiuntive al programma base che permettevano una gestione migliore della grafica, l'utilizzo delle schede di accelerazione 3D, l'emulazione fedele del suono, dei *controller* e così via). Interesse e *hype* intorno a **PSEmuPro** aumentavano sempre più, nonostante un'interfaccia grafica a dir poco ostica e una più generale complessità di gestione dei vari parametri e settaggi. Ma non tutto è destinato a durare e qualche mese fa, senza alcun preavviso o *work in progress*, è stato rilasciato quello che sembra essere l'emulatore PlayStation definitivo, il mirabolante **bleem!**. Realizzato da un team di programmatori esperti e determinati (tra cui spicca Randy Linden, l'autore di **Dragon's Lair** per Amiga), **bleem!** consentiva ciò che tutti sognavano: l'emulazione totale e perfetta della console Sony. Semplice, veloce e soprattutto *user friendly*, **bleem!** ha battuto in pochi mesi tutti i record di *download* da Internet stabiliti dagli altri emulatori. La prima beta diffusa gratuitamente, permetteva di visualizzare ogni *software* Playstation con estrema semplicità, senza le problematiche riscontrate nel defunto **PSEmuPro** (per il funzionamento del quale era necessario procurarsi un'immagine del BIOS di PlayStation, nonché una serie di *driver*). Bastava scaricare dal sito i miseri 900Kb di **bleem!** e, senza aggiunte o settaggi vari, dare il via ai festeggiamenti. La situazione era rosea: persino titoli complessi come **Final Fantasy VII** e **Gran Turismo** erano giocabilissimi, veloci e affidabili. Insomma tutto sembrava perfetto, troppo perfetto.

DA PUNTO DI VISTA PRETTAMENTE ESTETICO, RAGE RACER IN VERSIONE BLEEM! DÀ LA BIRRA A RIDGE RACER TYPE 4 PER PLAYSTATION. PURTROPPO LA VELOCITÀ ED IL *FRAME RATE* LASCIANO PARECCHIO A DESIDERARE.

Per la versione finale di **Bleem!** (inizialmente prevista per aprile, ma poi slittata a maggio), Bleem, LLC, la società californiana responsabile del progetto, prometteva *performance* da capogiro con il supporto dell'audio, ma soprattutto delle schede acceleratrici 3D. Le prime immagini diffuse a pochi mesi dalla *release* finale erano davvero spettacolari:

Dreamcast...
Nintendo...
HARD-STORE
VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA!!! CHIAMACI!!
Ripariamo playstation DISTRUTTE!!! sempre sotto le 100.000 lire!!!
Playstation...
MODIFICA TURBO!!!
overclocca la tua playstation da 66.7 Mhz a 95 Mhz!!!
Completa di istruzioni per l'installazione FAI DA SE!
CHIAMA SUBITO
0461-390603
0461-921287
CERTIFICATA C.E. !!!
Alcuni nostri prezzi!!!
CHIP DI MODIFICA!!!
kit completo di chip, istruzioni e foto a colori per modifica "fai da te" SOLO 11.000 con sconti qt.
DISPONIBILE LISTINO RIVENDITORI!!!
GAME ENHANCER
Rende universale la tua playstation SENZA CHIP
Codici segreti, vite infinite,
isione dei filmati dei giochi...
... e molto altro ancora
NUOVISSIMO SOFTWARE IN ITALIANO!!!
Per rivenditori personalizzabile
STEALTH!!!
ATTENZIONE!!!
Da oggi disponibili i nuovissimi CHIP STEALTH per i giochi tipo FF8 - Gran Turismo 2 ecc. dove il classico chip non funziona!!!
Cosa aspetti aggiorna la tua modifica altrimenti non potrai giocare con le ultime novità in uscita per playstation!
Memory SONY £. 23.880
Memory 15 bl. £. 14.400
Memory 120 Bl. Display £.28.800
Memory 360 Bl. Display £.37.620
Memory 480 Bl. Display £.52.800
Volante con pedaliera, freno a mano vibrante a solo £. 126.000
Canna da pesca Tel.
Dualshock Twinshock £.35.800
VIDEOGIOCHI DI IMPORTAZIONE!!!
HARD STORE - C.so 3 Novembre, 72 - 38100 TRENTO (nuova apertura)

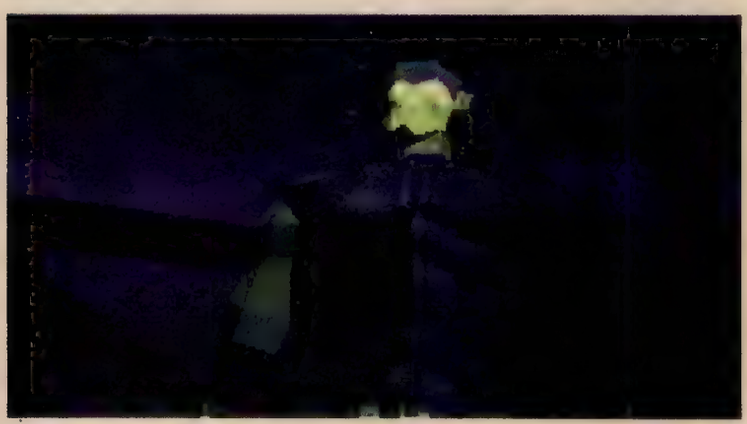


WILD9 NON È L'UNICO GIOCO PLAYSTATION A DENUNCIARE DISFUNZIONI GRAFICHE SOTTO BLEEM! DATE UN'OCCHIATA AL BOX *GRAPHICAL GLITCHES*, QUI A FIANCO, PER VEDERNE DEGLI ALTRI...

Tekken 3 e **Gran Turismo** con *bilinear filtering*, *antialiasing* e una risoluzione di 640*480 guadagnavano in maniera notevole dal punto di vista estetico. In poche parole il mondo dell'emulazione attendeva trepidante la commercializzazione della *full version* di **bleem!**.

IL BLEEM!

IL 15 MAGGIO SCORSO, BLEEM, LLC ha dato inizio alla distribuzione via Internet della versione 1.0 del proprio emulatore. Gli acquirenti di **bleem!** si sono visti recapitare via DHL un curioso *CD-Key* contenente la chiave d'accesso al programma scaricato da Internet. Al fine di scongiurare ogni pericolo di contraffazione del prodotto, Bleem, LLC ha infatti deciso di adottare questo particolare sistema di protezione, che presuppone l'inserimento del CD prima di lanciare il programma. Ironicamente, mentre il 20% della clientela lamentava un malfunzionamento proprio del *CD-Key* (a cui Bleem, LLC avrebbe posto rimedio con una seconda release), milioni di utenti già armeggiavano con la versione crackata e perfettamente funzionante di **bleem!**, "postata" su tutti i siti pirata il giorno dopo la commercializzazione della versione ufficiale. Al di là di questo inconveniente, le prime reazioni al lancio dell'emulatore sono state molteplici e non tutte entusiaste. In molti hanno lamentato un calo prestazionale notevole rispetto alla *beta*, nonché l'incompatibilità con alcuni giochi PlayStation funzionanti, invece, con la versione dimostrativa. David Herpolsheimer, presidente di Bleem, LLC, indica la molteplicità dei *driver* delle schede video, nonché la scarsa efficienza delle Direct X 6.0, come causa principale di questi inconvenienti. Al contrario del **Virtual Game Station** di Connectix (laddove i problemi correlati ai *driver* di sistema sono limitati dalla maggiore omogeneità dei Mac G3), infatti, il **bleem!** è destinato a sistemi diversificati dalle molteplici schede video, sonore e dai differenti modelli di lettori CD (e le loro differenti velocità di lettura) esistenti. Herpolsheimer confida comunque nel supporto dei clienti e nella loro collaborazione nel lungo processo di perfezionamento del prodotto che è oggi disponibile nella nuova versione FULL 1.1 e nella beta 1.2, caratterizzate entrambe da un notevole ridimensionamento dei *bug*, dal supporto di un maggior numero di schede video e, più in generale, da una maggiore ottimizzazione del codice. Per il futuro è addirittura prevista la possibilità di giocare in rete attraverso il **bleem!** e giochi come **Tekken 3** potrebbero beneficiare notevolmente di questa interessante caratteristica. Attualmente **bleem!** è in continuo sviluppo: le versioni beta "riparatorie" al disastro della *final version* si susseguono quasi ogni giorno e la situazione, alla luce dei problemi legali (vedi box **Beghe Legali**) è molto incerta.



UNA SCENA DI METAL GEAR SOLID SOTTO BLEEM! CON TUTTI GLI EFFETTI "OFF".

GRAPHICAL GLITCHES

SILENT HILL

La presentazione in CG di **Silent Hill** scorre senza problemi su **bleem!**. Idem per la musica, ma il gioco vero e proprio denuncia notevoli (nonché bizzarre) disfunzioni estetiche. Sebbene abbellito da *bilinear filtering*, *hi-res*, *antialiasing* e da quant'altro una scheda acceleratrice ha da offrire, l'*horror adventure* di Konami è praticamente inguardabile sotto **bleem!**.

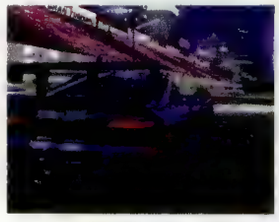
RESIDENT EVIL 2

Bellissima Raccoon City senza Raccoon City vero? Per qualche strano motivo il fondale è totalmente scuro. Interessante notare come gli sviluppatori Capcom abbiano creato diversi livelli di profondità per ogni elemento del fondale. Difatti, sebbene quasi tutto sia coperto dall'oscurità, restano visibili solo la macchina sulla destra così come il semaforo e qualche cartello sulla sinistra. Interessante, non c'è che dire...

METAL GEAR SOLID

Il funzionamento di **MGS** sotto **bleem!** è alquanto curioso. La notevole mole di *tricks* impiegati dai programmatori Konami per realizzare i vari effetti grafici sembra infastidire il codice dell'emulatore, tanto che questo talvolta riproduce alcune scene di intermezzo in maniera esitante (l'animazione procede a singhiozzi) o caotica. Appartiene a quest'ultima categoria il difetto riportato in foto: è la scena in cui Liquid Snake decolla alla guida dell'elicottero. Durante questa sequenza, il *motion blur* non viene emulato efficacemente determinando una sgradevole sovrapposizione delle immagini.

GRAN TURISMO



Inserito il CD nel PC redazionale, la sequenza introduttiva di **Gran Turismo** è partita senza intoppi, così come le schermate dei menu e di selezione delle vetture (sebbene alcune denunciassero accostamenti cromatici discutibili). Il gioco vero e proprio non ha mostrato alcun difetto rilevante se si esclude il "candore" dell'asfalto e lo specchietto retrovisore che mostra più di quanto dovrebbe.

ATLANTIDE

VIA ROSSINI 43 - SEREGNO (MI)

☎ (0362) 238.148

ANIMATION

DANCING BLADE (JAP)	99
KAITOHRANMA MIYABI (JAP)	149

ARCADE

BISHIBASHI SPECIAL (JAP)	129
BOMBERMAN WORLD	79
BUBBLE BOBBLE	79
BUST-A-MOVE 2 (PLATINUM)	49
BUST-A-MOVE 3DX	59
BUST-A-MOVE 4	89
CAESAR'S PALACE 2 (EUR/USA)	99
CRYPT KILLER (USA)	49
CRYPT KILLER+PISTOLA	79
GAME PARADISE 2 (JAP)	99
GAME PARADISE 2+PISTOLA	129
GOLDEN NUDGET (USA)	99
GUN BARL (JAP)	129
GUN BARL+PISTOLA	159
LETHAL ENFORCERS (USA)	49
LETHAL ENFORCERS+PISTOLA	79
LODE RUNNER (USA)	79
MUSIC (ITA)	89
PARAPPA THE RAPPER (ITA)	79
POINT BLANK	79
POINT BLANK+GCOM 45	159
PRO PINBALL: BIG RACE (ITA)	89
RAMPAGE WORLD TOUR 2	99
ROBOTRON-X (USA)	49
SHANGHAI TRUE VALOR	TEL
SUPER PANG COLLECTION	99
TIME CRISIS (PLATINUM)	49
TIME CRISIS+PISTOLA	79
TIMESHOCK!	99
TRUE PINBALL (PLATINUM)	59
WORMS (PLATINUM)	39

AVVENTURA

ARK OF TIME	49
ATLANTIS (ITA)	99
B.L.U.E. (JAP)	129
BLAZE & BLADE	99
CASPER	79
DARK MESSIAH (JAP)	129
DISCWORLD 2 (ITA)	99
DISCWORLD 2 (USA)	49
DISCWORLD NOIR (ITA)	TEL
EGYPT (ITA)	99
HEART OF DARKNESS (ITA) (PL.)	49
KAGERO (EUR/JAP)	99
LUPIN 3 (JAP)	99
MONKEY HERO (ITA)	99
OVERBLOOD	49
OVERBLOOD 2 (JAP)	99
RUGRATS	99
STAR OCEAN (USA)	129
STAR WARS - MINACCIA (ITA)	TEL
SUPER ADV. ROCKMAN (JAP)	129
YELLOW BRICK ROAD (JAP)	99

AZIONE

AKUJI THE HEARTLESS	99
ALIEN RESURRECTION	99
ALIEN TRILOGY (PLATINUM)	49
APOCALYPSE	99
ARMORED CORE	99
ASSAULT (ITA)	79
BEAST WARS TRANSFORMERS	79
BELTROGGER 9 (JAP)	79
BLAST CHAMBER (USA)	49
BRAHMA FORCE (USA)	49
BRAVE FENCER MUSASHI (USA)	TEL
C: CONTRA ADVENTURE (USA)	129
CRISIS CITY (JAP)	79
CRITICAL DEPTH	79
CRITICAL DEPTH (USA)	49
CYBER ORG (JAP)	149
CYBER SLED (USA)	49
DEATHTRAP DUNGEON (USA)	79
DESCENT (USA)	49
DIE HARD TRILOGY (PLATINUM)	49
DIE HARD TRILOGY+PISTOLA	79
DINO CRISIS (JAP)	149
DIVER'S DREAM (EUR/JAP)	99
DOOM (PLATINUM)	59
DRAGON VALOR (JAP)	TEL
DUKE NUKEM 3D	59
DUKE NUKEM: TIME TO KILL	99
ELEMENTAL GEARBOLT (JAP)	99
ENIGMA (JAP)	99
FIFTH ELEMENT (ITA)	79
FIRE PANIC (JAP)	79
FORSAKEN	59
FUTURE COP 2100	79
GHOST HEAD (JAP)	99
GHOST IN THE SHELL (JAP)	79
G-POLICE (ITA) (PLATINUM)	49
GUNDAM CHAR'S ATTACK (JAP)	TEL
HARD EDGE	99
JUDGE DREDD+PISTOLA	99
LOADED (PLATINUM)	49
LOST SWORD (JAP)	99
LOST WORLD (ITA) (PLATINUM)	59
MECH WARRIOR 2 (USA)	49
MEDIEVIL (ITA)	99
METAL GEAR SD (EUR/JAP/USA)	99
NIGHTMARE CREATURES (USA)	49
NINJA (ITA)	79
O.D.T.	89
OFF-WORLD INTERCEPTR (USA)	49
ONE	49
PATLABOR THE GAME (JAP)	149
PAX CORPUS	79
PERFECT WEAPON	49
PITFALL 3D (EUR/USA)	49
QUAKE 2	TEL
REBOOT (EUR/USA)	49
RESIDENT EVIL (PLATINUM)	49
RESIDENT EVIL 2 (ITA)	119
RESIDENT EVIL 2 DSV (USA)	129
SHADOW GUNNER	99
SHADOW MAN (ITA)	TEL
SILENT HILL (ITA/USA)	TEL
SMALL SOLDIERS	99
SOUKAIGI (JAP)	99
SOUL REAVER (ITA)	99
SOUTHPARK	TEL
SPAWN THE ETERNAL	79
SPAWN THE ETERNAL (USA)	49
SPEEDPOWER GUNBIKE (JAP)	99
SPIDER (USA)	49
SYPHON FILTER (EUR/USA)	TEL
T'AI FU (ITA)	89
TENCHU (ITA/JAP/USA)	89
TENKA (USA)	49
TOMB RAIDER (PLATINUM)	49
TOMB RAIDER 2 (ITA) (PLAT.)	59
TOMB RAIDER 3 (ITA)	99
TRAP RUNNER	99
TREASURES OF THE DEEP	99
UNHOLY WAR	99
V2000 (ITA)	79

COMPILATION

ATARI COLLECTION 2	79
CAPCOM GENERATION 5 (JAP)	129
KONAMI ANTIQUES MSX 2 (JAP)	99
KONAMI ANTIQUES MSX 3 (JAP)	99
MIDWAY COLLECTION 2	89
NAMCO ANTHOLOGY 1 (JAP)	99
NAMCO MUSEUM VOL.5 (USA)	79

GUIDA

BOMBERMAN F. RACE (EUR/JAP)	79
BUGGY!	79
C3 RACING (ITA)	99
CARMAGEDDON 2 (ITA)	TEL
CASTROL HONDA S.BIKE (USA)	129
CHORO Q MARINE Q-BOAT (JAP)	79
COLIN MCRAE RALLY (ITA) (PT.)	59
CRIME KILLER (ITA)	79
DESTRUCTION DERBY 2 (PLAT.)	49
DODGEM ARENA	79
DRIVER (ITA)	99
EXPLOSIVE RACING	59
FELONY 11-79	79
FORMULA 1 97 (ITA) (PLATIN.)	49
FRENZY!	79
GRAN TURISMO (ITA) (PLATIN.)	49
GRAN TURISMO (JAP)	79
GRAN TURISMO 2 (JAP)	TEL
GRAND TOUR RACING (USA)	49
G.T.A. (ITA)	49
G.T.A. LONDON (ITA)	59
INDY 500	59
JET MOTO 2 (USA)	49
JET MOTO 98 (JAP)	99
LE MANS 24 HOURS	TEL
MEGA MAN BATTLE & CHASE	99
MICROMACHINES V3 (PLAT.)	59
MIDNIGHT RUN	59
MONACO GP (ITA)	79
MOTO RACER (PLATINUM)	59
MOTO RACER 2 (ITA/USA)	99
MOTOR MASH	59
MOTORHEAD	49
N2O	79
NASCAR 98 (EUR/USA)	49
NASCAR 99	89
NEED FOR SPEED 4 (ITA)	99
NEED FOR SPEED VRALLY (USA)	49
NEWMAN-HAAS RACING	49
PEAK PERFORMANCE	79
PEAK PERFORMANCE (USA)	49
PORSCHE CHALLENGE (PLAT.)	49
RAGE RACER (EUR/USA)	79
RALLY CROSS (USA)	49
RALLY CROSS 2	79
RED ASPHALT (USA)	99
RE-VOLT	TEL
RIDGE RACER TYPE 4 (ITA)	79
RIDGE RACER TYPE 4+JOGCON	159
ROAD RASH (PLATINUM)	49
ROAD RASH 3D	99
ROCK'N ROLL RACING 2	49
ROGUE TRIP (EUR/USA)	99
ROLL CAGE (ITA)	79
S.C.A.R.S.	79
S.FRANCISCO RUSH (ITA/USA)	79
SPEED KING (JAP)	49
SPEED RACER (USA)	129
SPORTS CAR GT	99
SUPERSONIC RACERS	59
TEST DRIVE 4 (ITA/USA)	49
TEST DRIVE 4x4	99
TEST DRIVE 5 (EUR/USA)	99
TEST DRIVE OFF-ROAD (USA)	49
THUNDER TRACK RALLY (USA)	49
TOCA TOURING CAR (PLATINUM)	59
TOCA TOURING CAR 2 (ITA)	99
TOGE MAX 2 (JAP)	129
VIGILANTE 8 (ITA)	59
V-RALLY (PLATINUM)	59
V-RALLY 2 (ITA)	99
WIPEOUT (PLATINUM)	49
WIPEOUT 2097 (PLATINUM)	49
WRECKIN' CREW (ITA)	49

MANAGERIALI

ON SIDE (ITA)	89
PLAYER MGR 98/99 (ITA)	89
PREMIER MANAGER 98 (ITA)	49
PREMIER MANAGER 99 (ITA)	99

PICCHIADURO

3D FIGHTING TOOLS (JAP)	79
BIO FREAKS	99
BIO FREAKS (USA)	79
BLOODY ROAR 2 (EUR/JAP)	99
BUSHIDO BLADE	99
BUSHIDO BLADE 2 (JAP)	99
CARDINAL SYN	79
CRISISBEAT (JAP)	79
CRITICAL BLOW (JAP)	79
CYBERBOTS (JAP)	99
DARKSTALKERS 3 (EUR/USA)	79
DEAD OR ALIVE (EUR/USA)	99
DRAGON BZ FINAL BOUT (JAP)	99
DRAGON BZ LEGEND (JAP)	99
DRAGON BZ ULT.B. 22 (JAP)	99
DYNASTY WARRIORS (USA)	49
EVIL ZONE	99
FATAL FURY R.BOUT (EUR/JAP)	79
FIGHTING EYES (JAP)	149
GUILTY GEAR (JAP)	129
ICHIGEKI HAGANENO HITO (JAP)	149
IRON & BLOOD (USA)	49
KENSEI SACRED FIST	99
KING OF FIGHTER 98 (JAP)	149
LEGEND	99
MARVEL SH VS. ST.FIGHTER	99
MASTERS FIGHTER (JAP)	79
MASTERS OF T.KASI (EUR/USA)	49
MORTAL KOMBAT 4	99
MORTAL KOMBAT TRILOGY (PL.)	59
POCKET FIGHTER (EUR/USA)	99
POCKET FIGHTER (JAP)	79
PSYCHIC FORCE 2 (JAP)	149
RIVAL SCHOOLS (EUR/JAP)	99
ROBO-PIT (USA)	49
SANGOKUMUSOU (JAP)	49
SOUL BLADE (PLATINUM)	49
STREET F. ALPHA 3 (EUR/USA)	89
STREET FIGHTER COLL. 1	99
STREET FIGHTER COLL. 2	79
STREET FIGHTER EX-PLUS	79
STREET FIGHTER ZERO 2 (JAP)	79
SUB-ZERO MK MYTHOLOGIES	99
TEKKEN 2 (PLATINUM)	49
TEKKEN 3 (EUR)	99
TEKKEN 3 (JAP)	49
TOSHINDEN 3 (JAP/USA)	79
VS.	49
WARGODS	79
XMEN VS. STREET FIGHTER	99
XMEN: C.O.T.A.	79
XMEN: C.O.T.A. (USA)	49
ZERO DIVIDE 2 (JAP)	79

PLATFORM

ABE'S EXODDUS (ITA)	99
ABE'S ODYSSEE (ITA) (PLATIN.)	59
APE ESCAPE	99
ASTERIX	99
ATTACK OF SAUCERMAN	TEL
BUGS BUNNY	99
BUG'S LIFE (ITA)	99
CRASH BANDICOOT (PLATINUM)	49
CRASH BANDICOOT 2 (ITA) (PL.)	49
CRASH BANDICOOT 3 (ITA/USA)	99
CROC (PLATINUM)	59
FROGGER (USA)	79
GEX 3 DEEP COVER GECKO (ITA)	99
HELLO CHARLIE! (JAP)	99
HERC'S ADVENTURE (ITA)	49
HERCULES (ITA) (PLATINUM)	49
HUGO (ITA)	89
HUGO 2 (ITA)	89
IZNOGOUD (ITA)	59
JERSEY DEVIL	79
KLONOA	99
KLONOA (USA)	79
LOST VIKINGS 2	79
LUCKY LUKE	99
MIRACLE JUMPERS (JAP)	49
MR.DOMINO	79
PANDEMONIUM (PLATINUM)	49
POY POY 2	99
PSYBADEK (ITA)	79
RASCAL	79
RAYMAN (PLATINUM)	49
ROSCO MCQUEEN	99
SHIPWRECKERS! (USA)	49
SILHOUETTE MIRAGE (JAP)	79
SKULLMONKEYS	59
SPYRO THE DRAGON (ITA)	99
TOMBI (ITA)	99
TOPOLINO (ITA) (PLATINUM)	49
WHIZZ	59
WILD 9 (ITA)	79

PUZZLE

DEVIL DICE	79
PUCHI CARAT (JAP)	99
RAT'S ATTACK	TEL
SWING (ITA)	79
TETRIS PLUS	99

SIMULAZIONE

ACE COMBAT 2	99
ACE COMBAT 3 (JAP)	TEL
AIR COMBAT (PLATINUM)	49
AIR RACE (EUR/USA)	49
BROKEN HELIX (USA)	49
CIVILIZATION 2 (ITA)	79
COLONY WRS VENGEANCE (ITA)	99
CONSTRUCTOR (ITA)	79
COWBOY BEBOP (JAP)	99
DENSHADE GO! 2 (JAP)	149
GALLOP RACER 3 (JAP)	149
INDEPENDENCE DAY (ITA)	49
MACROSS VF-X 2 (JAP)	TEL
NOTAM OF WIND (JAP)	99
POPULOUS 3 (ITA)	99
RC STUNTCOPTER	99
SPACE BTLSHIP YAMATO (JAP)	149
THEME HOSPITAL (ITA)	99
TIGERSHARK (USA)	49
WING OVER 2	99
WORLD NEVERLAND (JAP)	99
XENOGRACY (ITA)	79

SPARATUTTO

AIRONAUTS	TEL
ASTEROIDS (ITA)	79
BLAST RADIUS	99
B-MOVIE (ITA)	99
DARKLIGHT CONFLICT	49
ELIMINATOR	99
G-DARIUS	99
IMAGE FIGHT+XMULTIPLY (JAP)	99
MACROSS VF-X (JAP)	99
MEGA MAN LEGENDS	79
RETRO FORCE	99
R-TYPE DELTA	79
R-TYPES	99
SLAM SCAPE (USA)	49
XEVIOUS 3D/G+ (USA)	49

SPORTIVI

3XTREME (USA)	129
ACTUA GOLF 3	99
ACTUA ICE HOCKEY	59
ACTUA POOL	79
ACTUA SOCCER 2 (ITA)	79
ACTUA SOCCER 3 (ITA)	99
ACTUA TENNIS	99
ALL STAR TENNIS 99	99
ANNA KOURKINOVA'S SMASH C.	79
BALLBLAZER CH'S (EURO/USA)	49
BASS LANDING (JAP)	149
BIG AIR	99
BLOODLINES (TRIBAL) (ITA)	79
BOTTOM OF THE 9TH (USA)	49
BOXER'S ROAD (JAP)	79
BRIAN LARA CRICKET	99
BRUNSWICK PRO BOWLING	79
CHILL	99
COOLBOARDERS 2 (PLATINUM)	49
COOLBOARDERS 3 (ITA)	99
DOWNHILL SNOW (JAP)	129
EVERYBODY'S GOLF	79
EXTREME SNOW BREAK	49
FIFA 98 (ITA) (PLATINUM)	49
FIFA 99 (ITA)	89
FISHERMAN'S BAIT (USA)	129
HYPER TENNIS	49
INT'L TRACK & FIELD (PLAT.)	49
ISS PRO (PLATINUM)	49
ISS PRO 98 (ITA/JAP)	99
MADDEN NFL 99	99
MICHAEL OWEN WLS 99	99
NAGANO	59
NBA FASTBREAK 98	79
NBA IN THE ZONE	49
NBA LIVE 99 (ITA)	99
NBA PRO 98	79
NBA PRO 99	99
NBA SHOOTOUT 98 (USA)	49
NFL FULL CONTACT (USA)	49
NFL XTREME (USA)	79
NHL 98	79
NHL 99	99
NHL FACE OFF 97 (USA)	49
NHL FACE OFF 99 (EUR/USA)	79
NHL OPEN ICE (USA)	49
NHL POWERPLAY (USA)	49
PGA TOUR 97 (USA)	49
PGA TOUR 98	79
PGA TOUR 98 (USA)	59
PHAT AIR SNOWBOARDING	99
POOL HUSTLER (EUR/USA)	99
PRO 18 WORLD TOUR GOLF	99
PUMA STREET SOCCER	99
RUNNING WILD (EUR/USA)	79
SENSIBLE SOCCER C.E. (ITA)	79
SIDE POCKET 3 (JAP)	79
SMASH COURT 2 (JAP)	TEL
SNOW RACER 98	99
SPACE JAM	79
STREAK	99
STREET SKATER	99
TECMO SUPER BOWL (USA)	49
TIGER WOODS 99	99
TOTAL NBA 98	79
TRIPLE PLAY BASEBALL 2000	99
UEFA CHAMPIONS LEAGUE (ITA)	99
V-BALL	79
VICTORY BOXING 2	79
VIRTUAL POOL	79
VIVA FOOTBALL (ITA)	99
VR SPORTS BASEBALL 2000	99
WAYNE GRETZKY HOCKEY 98	79
WCW NITRO (USA)	99
WCW/NWO THUNDER	99
WINNING ELEVEN 3 FINAL (JAP)	149
WORLD CUP 98 (ITA)	49
WORLD LEAGUE SOCCR 98 (ITA)	59
WWF ATTITUDE	99
WWF WARZONE	99
XGAMES PRO BOARDERS (ITA)	99

STRATEGIA

ALUNDRA (ITA)	99
ALUNDRA (USA)	79
AZURE DREAMS (EUR/USA)	79
BREATH OF FIRE 3	99
CHANGE! GET-A-ROBO (JAP)	TEL
CHESSMASTER 3D	79
CHOCOBO'S DUNGEON (JAP)	79
COMMAND & CONQUER (PLAT.)	49
DARK OMEN	79
DIABLO	99
FINAL FANTASY 7 (PLATINUM)	49
FINAL FANTASY TACTICS (USA)	TEL
FIRE WOMAN MATOIGUMI (JAP)	99
FRONT MISSION 3 (JAP)	149
GINGA HERO LEGEND (JAP)	79
GLOBAL DOMINATION	99
GRANSTREAM SAGA (EUR/USA)	79
GUARDIANS CRUSADE (ITA/USA)	99
HOUSEHINENGI (JAP)	99
KKND KROSSFIRE	99
LEGEND OF LEGAIA (USA)	129
LUNAR SILVER STAR (JAP)	79
LUNAR SILVER STAR (USA)	TEL
MAGIC THE GATHERING	79
MASS DESTRUCTION (USA)	49
MASTER OF MONSTERS (USA)	129
MITSUMETE KNIGHT (JAP)	99
MONOPOLY (USA)	99
MONSTER SEED (USA)	129
PARASITE EVE (JAP)	99
PARASITE EVE (USA)	TEL
POPOLOCROIS (JAP)	99
RACING LAGOON (JAP)	149
REAL ROBOT BATTLE (JAP)	TEL
RED ALERT (PLATINUM)	49
RETALIATION	99
ROMANCE 3 OF KINGDOM (USA)	99
SAGA FRONTIER (USA)	99
SD GUNDAM G CENTURY (JAP)	99
SD GUNDAM G GENERATN (JAP)	99
SENTINEL RETURNS	79
SOL DIVIDE (JAP)	79
SOLDENERSCHILD SPECIAL (JAP)	99
SPECTRAL FORCE (JAP)	99
STAR IXIOM (JAP)	149
SUPER ROBOT WARS F (JAP)	149
TALES OF DESTINY (USA)	TEL
WARGAMES (ITA)	79
WILD ARMS (ITA)	79
XENOGEARS (USA)	TEL

PREZZI x 1.000

OGNI 2 GIOCHI 1 MEMORY CARD IN OMAGGIO!

PlayStation SONY GOLD POINT PlayStation

REVIEW

ACE COMBAT 3: ELECTROSPHERE

Continua la coltura del *franchise* di **Ace Combat** da parte di Namco, ma possono un crogiuolo di effetti grafici da urlo e l'implementazione di una trama più complessa spingere la serie verso nuove vette di eccellenza?

IN DIVERSE OCCASIONI IL VIDEOGIOCATORE È CHIAMATO AD OPERARE DELLE SCELTE DURANTE LE MISSIONI STESSE.

PUNTANDO IL BERSAGLIO CON LO SGUARDO, UN INDICATORE POSTO NELLA PARTE BASSA DELLO SCHERMO TIENE TRACCIA DELLA DIREZIONE DEL PROPRIO VELIVOLO.

Versione:	Giapponese
Casa:	Namco
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1
Genere:	Simulazione

ESATTAMENTE DUE ANNI FA L'UTENZA

PlayStation accoglieva con gioia **Ace Combat 2**, simulatore di volo dall'animo *arcade*, che proprio su queste pagine fu premiato con un sorprendente 90% (**SPC** 39). La sorpresa fu tanta, soprattutto se si considera la mediocre reputazione del *prequel*. Notevole fu inoltre il progresso tecnologico: l'enorme mole di poligoni gestita dal nuovo *engine* grafico lasciava dubitare che i due titoli girassero sullo stesso sistema. La seconda generazione dei giochi PlayStation era appena cominciata. La terza pare l'abbia inaugurata proprio Namco sette mesi fa con **Ridge Racer Type 4**, rinunciando però ad offrire un reale progresso strutturale della serie ed una profondità adeguata agli standard stabiliti da **Gran Turismo** (opinione discutibile, ma tant'è, è la mia). Le nuove conoscenze tecniche acquisite durante lo sviluppo di **RRT4** si riflettono nella notevole qualità estetica di questo **Ace Combat 3: Electrosphere**, ma, ironicamente, il terzo simulatore di volo namchiano sembra seguire lo stesso destino del cugino a quattro ruote, denunciando uno scarso perfezionamento del *concept* e un discutibile equilibrio fra componente narrativa e la reale attività ludica.

THE STORY

La trama estremamente *hi-tech* di **Electrosphere** rimanda ad un futuro smaccatamente nipponico nei suoi stereotipi, e proprio per questo estremamente affascinante e credibile. Multinazionali come General Resource LTD. (detentrice di un monopolio economico sul 90% dei mercati, da quello alimentare a quello tecnologico, nonché responsabile della creazione di un *network* mondiale di computer noto col nome di *Electrosphere*) e Neucom Inc. (che definisce GR LTD. un "leviatano antiquato"), lottano per il controllo totale della cooperativa economica transazionale nota col nome di Eusia, fondata allo scopo di ristabilire l'ordine in un sistema economico volto al caos e all'autodisintegrazione. Nel timore che i piccoli battibecchi fra le due ultra-corporazioni degenerino in atti di terrorismo, spionaggio e disastro totale, la *Universal Peace Enforcement Organization* (*UPEO*), allena ed arma le proprie forze militari di pace pronte ad intervenire in caso di emergenza. Il giocatore comincia la propria carriera nelle file della *UEPO*, ma non è detto che ci resti fino alla fine del gioco. Vediamo perché...

DESTINI INTRECCIATI

Sebbene **Ace Combat 2** offrisse frequenti biforcazioni nella successione delle missioni, il giocatore non aveva alcun modo di interferire con l'evoluzione della storia vera e propria. Al contrario, in **Ace Combat 3: Electrosphere** ogni partita può narrare una storia completamente differente. Nel corso di alcune "missioni chiave" (o punti decisionali), il giocatore è chiamato a prendere delle decisioni (più o meno drammatiche), il cui esito inciderà notevolmente sul percorso narrativo. Nel decidere se seguire un compagno disertore o restare nei ranghi della propria organizzazione, abbattere un aereo presidenziale o risparmiarlo, il giocatore opera delle scelte che lo porteranno a considerare la realtà delle cose da punti di vista molteplici, nonché ad assistere a cinque finali differenti. Il giocatore viene istruito sulle evoluzioni dello scenario bellico, attraverso la stessa rete informatica Electrosphere. Tramite un collegamento neurale al *network* di Global Resource LTD., sul video si alternano comunicati societari, videotelefonate, notiziari e dibattiti televisivi, confusi messaggi criptati e così via, che insieme conferiscono credibilità all'intero *background* narrativo (oltre a portare a due il numero di CD-Rom di **Ace Combat 3: Electrosphere**). Un po' come nel libro/fumetto *Batman, il ritorno del cavaliere oscuro* di Frank Miller, il fruitore resta rapito da un mondo vissuto e allo stesso tempo "raccontato" dai media. Bellissimo. Lo stile inconfondibile di Production I.G. (*Ghost in the Shell*) dona ulteriore splendore al settore coreografico di **Ace Combat 3**, arricchendolo con ottime sequenze animate meritevoli di essere viste e riviste.

TAKE OFF

A differenza di **Ace Combat 2**, laddove i velivoli venivano acquistati spendendo il denaro accumulato durante le missioni (e ogni nemico abbattuto contribuiva ad aumentare l'incasso), in **Ace Combat 3** la rosa dei caccia disponibili viene aggiornata automaticamente durante il prosieguo nel gioco o durante il passaggio da uno schieramento all'altro. Ogni organizzazione, infatti, oltre al proprio percorso narrativo, offre il proprio allestimento bellico come l'EF2000E Typhoon II in dotazione presso l'UPEO o l'avveniristico R-103 Delphinus #3 di Neucom Inc. Talune missioni, inoltre, obbligano all'utilizzo di un solo modello di caccia, l'unico adatto al compito da svolgere. E' il caso dell'RF-12A2 Blackbird per le missioni ad altissima quota o l'R-352 Sepia, astronave Shuttle-*alike* impiegata per le missioni spaziali. Al di là delle ovvie differenze prestazionali fra i vari velivoli (sensibilmente percettibili durante il volo), alcuni caccia offrono un diverso armamentario composto da armi convenzionali come i missili aria-aria e missili aria-terra (stranamente meno utili dei primi proprio nell'ab-

battimento degli obiettivi al suolo), e meno convenzionali come le bombe paraboliche (non saprei come definire altrimenti ordigni lanciati a mo' di fionda), i missili *M.I.R.V.* (si dividono ognuno in tre minimissili a pochi metri dall'impatto) e i fantascientifici *Pulse Laser, Neutron Beam* e *Plasma Beam* (questi ultimi montati unicamente sullo shuttle Sepia). Sebbene all'inizio limitato ai due armamenti di base (mitragliatore e missili aria-aria), il repertorio bellico aumenta nel corso del gioco, mettendosi a disposizione del videogiocatore il quale potrà scegliere le armi più adatte per portare a termine le missioni.

START MISSION

L'aspetto cosmetico di **Ace Combat 3: Electrosphere**, sembra inutile dirlo, sorprende per le notevoli migliorie apportate a quello del *prequel*. Un cielo digitale ricco di sfumature e tonalità è presieduto dal più bel effetto solare mai visto in un *videogame*. Oltre al consueto *lens flare*, un accecante "effetto abbaglio" abbronza il videogiocatore che rivolga il muso del caccia verso il sole. A questo va, inoltre, aggiunto un prezioso effetto di riverbero in *real time* sulle superfici acquose subito sottostanti il sole o la luna. Alcuni caccia supertecnologici (come il Delphinius) vantano un *design* meraviglioso, incastonato in maniera credibile nel contesto scenografico grazie ad un coerente uso delle ombreggiature. A differenza del *prequel*, **Ace Combat 3** offre un campo visivo esteso, ma meno ricco di costruzioni poligonali. Con ogni probabilità, il carico sopportato dal processore nella gestione dei numerosi effetti di luci ed ambre, è tale da aver richiesto qualche rinuncia. In compenso, le scie di condensa e le tracce dei missili lanciati verso gli obiettivi arricchiscono di spettacolarità e realismo l'esperienza ludica facendo di **Ace Combat 3: Electrosphere** il **RRType4** dei cieli. Merita altresì menzione un gustoso effetto di distorsione occorrente in prossimità dei reattori, simulazione del noto tremore percepibile osservando un oggetto attraverso una fonte di calore in movimento. Notevole. Al di là delle missioni diurne e notturne, **Ace Combat 3** ripropone condizioni climatiche avverse, la cui incidenza sul controllo del velivolo o sul funzionamento dei sistemi elettronici di bordo, è pressoché nulla (a differenza del *prequel*). Il loro ruolo è puramente accessorio, sebbene affascinante. Il ritocco cosmetico ha inoltre inciso sull'aspetto dell'*HUD* (*Head Up Display*), caratterizzato da un coerente rimaneggiamento in chiave *sci-fi* delle informazioni visive offerte. La linea che simula l'orizzonte segue il giocatore durante le varie acrobazie aeree deformandosi in accordo con l'inclinazione dell'aereo rispetto al piano. In questo modo è sempre possibile conoscere esattamente la propria direzione senza necessariamente switchare sulla visuale esterna. L'idea di deputare al tasto ▲ l'agganciamento visivo dell'obbiettivo, appare inoltre geniale e funzionale. Una piccola figura poligonale posta nella parte bassa dello schermo (rappresentativa della direzione del proprio velivolo rispetto al punto verso cui si volge lo sguardo) permette di monitorare costantemente l'orientamento del caccia e il rischio di schiantarsi al suolo si limita alle prime fasi di metabolizzazione di questa interessante facoltà. Dopo un po' di pratica, si tenderà ad approfittare di questa possibilità costantemente durante i furiosi duelli aerei. La facilità con cui permette di elaborare le traiettorie migliori per mettersi in coda al nemico, senza avvalersi necessariamente del radar, è disarmante, senza contare i benefici apportati al livello di coinvolgimento del videogiocatore. Più in generale il sistema di controllo risulta ottimale nonostante le numerose funzioni distribuite su tutti i tasti del *controller* (**R3** compreso, per la retrovisuale). Bastano poche ore di pratica per assimilare ogni aspetto della meccanica di controllo e puntamento, e sorprende scoprirsi abituati a non rinunciare ad alcuna delle possibilità offerte.

BUONA PARTE DELLA CREDIBILITÀ DEGLI EVENTI OCCORRENTI IN AC3 SI FONDA SUI NUMEROSI NOTIZIARI TELEVISIVI PRESENTI FRA UNA MISSIONE E L'ALTRA.

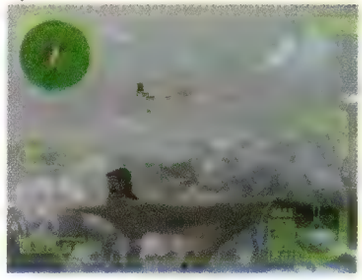
DIFETTI

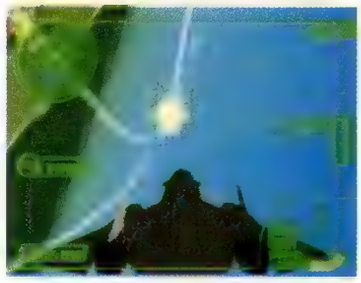
Sebbene sia evidente in **Ace Combat 3: Electrosphere** la cura e l'attenzione dedicati da Namco nell'edificazione di uno scenario narrativo accattivante, è altresì evidente un calo nel livello medio di difficoltà delle missioni vere e proprie. I fan della serie troveranno molti motivi di risentimento nella povertà di obiettivi extra da portare a termine e nella semplicità con cui si concludono quelli principali. Laddove in **Ace Combat 2** l'abbattimento di particolari aerei dal manto sgargiante premiava il giocatore con l'assegnazione di medaglie ed aerei bonus, in **Ace Combat 3** l'eliminazione degli obiettivi secondari incide solo sul punteggio finale. Talune missioni lasciano perplessi per la loro semplicità disarmante sebbene (come promesso da Namco) il *dog-fighting* sia stato reso più impegnativo dal rimaneggiamento delle *routine* di intelligenza artificiale. Delude inoltre l'impossibilità di impartire ordini ai propri compagni di squadriglia (al contrario di quanto era invece possibile nel secondo **AC**) lasciati al loro destino sorretto comunque da un'IA all'altezza della situazione. Tutti questi fattori lasciano intendere un orientamento di **AC3** verso un bacino d'utenza più ampio, meno esigente in termini di complessità di gioco (e non sorprende, da questo punto di vista, il fatto che raschiando il suolo con l'aereo si determini solo il danneggiamento degli scudi) e facilmente ammaliabile con una bella trama arricchita di parlato e filmati a go-go (da cui i 2 CD-Rom inclusi nella confezione). Ciò nonostante, l'intricato costrutto narrativo non va demonizzato come causa della semplificazione dell'impianto ludico. La sua implementazione arricchisce l'esperienza col giusto coinvolgimento emotivo e il videogiocatore affronta le missioni con un sentimento di maggior partecipazione agli eventi. Il problema è che questo da solo non basta a fare di **Ace Combat 3** una reale evoluzione rispetto al *prequel*.

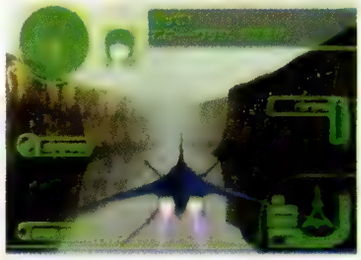
Marcello Cangialosi

VOTO **89%**

PER QUANTO NECESSARIAMENTE LIMITATA, L'ANIMAZIONE DEI CACCIA COINVOLGE TUTTE LE LORO PARTI MOBILI, DAI FLAPS AGLI AERO FRENI.







KOTOBUKI **GRAND PRIX**

Siete pronti per gareggiare su decine di circuiti differenti, modificare la vostra due ruote e scorrere listini vendita di centinaia di moto? Beh, allora procuratevi un altro gioco, perché **Kotobuki Grand Prix** non offre nulla di tutto questo...

Versione:	Giapponese
Casa:	Syscom Entertainment
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Guida

SIA IN SINGOLO CHE IN DOPPIO LE CARATTERISTICHE AMBIENTAZIONI DI KGP SCORRONO VIA DECENTEMENTE. CERTO NON SIAMO PIENI DI POLIGONI FINO ALLA TESTA, PERÒ PUÒ ANDAR BENE UGUALMENTE.

CI AUGURIAMO CHE GRANDE CASCO VOGLIA INTENDERE UN QUALCHE TIPO DI CORDIALE SALUTO...

UNA DELLE TANTE SCHERMATE DI CARICAMENTO DI BUONA QUALITÀ. PECCATO PER L'INSPIEGABILE LENTEZZA...

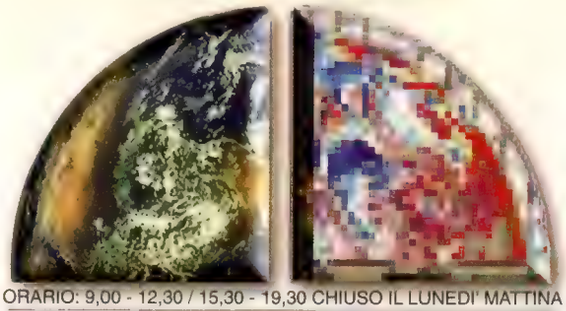
LE FOTO VI AVRANNO ILLUMINATO LA mente: il titolo Syscom non è nient'altro che un *racing game* basato sulle due ruote, con uno stile prettamente mangherecciо e un'ispirazione marcatamente *mariokartiana*. Esauriti i termini da italiano dell'orrido, passiamo ai dettagli. Le possibilità di gioco sono in numero insufficiente per stupire: improvvisatevi centauri e potrete affrontare una corsa in singolo, una sfida a due, uno *story mode* oppure un *time attack* per migliorare i record dei circuiti del cuore. Niente di più. Il numero dei personaggi disponibili è invece nella media nazionale giapponese: 8 piloti con caratteristiche differenti di velocità, accelerazione, *grip*, massa e, soprattutto, con mezzi differenti. Si va in questo caso dalla bici, al motorino per la consegna delle pizze, fino alla Vespa e all'Harley Davidson. E dovreste vedere i personaggi segreti... In ogni caso, iniziate una partita e converrete con me che, forse sì, si poteva fare di meglio. La cosa più importante in questo genere di giochi, infatti, il *feeling* con i controlli, è purtroppo carente, perchè tendenzialmente grezzo e legnoso. A meno che non selezioniate il pilota più incollato all'asfalto di un copertone fuso avrete spesso e volentieri problemi a tenervi in strada e ad affrontare le curve. Nonostante questo, il metodo di guida, dopo un po' di pratica, si rivela coerente nella sua rusticità: basta abituarsi a soffrire sui comandi e ad accelerare con parsimonia e il gioco è fatto. Ma ricordatevi di mantenere la calma negli scontri con gli altri concorrenti (spesso deleteri per le vostre traiettorie) e quando, in seguito ad una frenata da spremuta di tasto, la vostra moto si intraverserà sulla strada. Altrimenti il *pad* potrebbe arrivare al traguardo prima di tutti gli altri. Volando. Altro punto di forza di **KGP** sono gli *items*. Il gioco ne mette a disposizione numerosi, e tutti originali e utili: benzina sprint, piatti da lancio, mine, magie inceneritrici, bazooka ecc.. Insomma, il meglio dell'arsenale videoludico. E vi sarà anche possibile conservare nel vostro box quelli avanzati a fine corsa, per il riutilizzo successivo. Dal punto di vista grafico, invece, **KGP** non stupisce ma regala piste originali nell'ambientazione e ben strutturate, oltre ad una fluidità che rimane degna anche nel *2p-mode*. Certo, difetti nell'*engine* poligonale e *texture* mediocri sono i soliti, ma stavolta passano davvero in secondo piano. Le musiche risultano gradevoli ma poco incisive, le vibrazioni del Dual Shock sono supportate efficacemente. Non il *pad* analogico, purtroppo, visto che il digitale è l'unico controllo previsto. Ma la nota più dolente è di certo la varietà. Lo *story mode*, presumibilmente il fulcro del titolo Syscom, è breve e ripetitivo: vi basterà accumulare 10.000 *coins* correndo gare su piste a vostra scelta oppure scommettendo in sfide con gli altri personaggi, quindi dovrete affrontare la sfida finale. Il tutto si esaurisce, anche al livello *hard*, nell'arco di poche gare, al termine delle quali i *goodies* non ripagano la fatica: pochi personaggi extra e una sola *bonus track* (cosa drammatica visto che ne sono disponibili solo 5). Insomma, in definitiva **KGP** è un titolo che solo maniaci nippofili e estimatori del *2p-mode* potrebbero apprezzare. Per gli altri è un gioco da tre giorni e via... Augh!

Ivan Fulco

IL FILMATO INIZIALE DI KGP, PER LA SUA REALIZZAZIONE E NIPPONICITÀ, ENTUSIASMERÀ OGNI OTAKU DEL GLOBO...

VOTO **69%**

WORLD GAMES
NOLEGGIO E VENDITA
COMPUTER
CONSOLE
Via F. Cavallotti, 130/9
41049 SASSUOLO (MO)
Tel./Fax 0536 - 88.33.51



ORARIO: 9,00 - 12,30 / 15,30 - 19,30 CHIUSO IL LUNEDI' MATTINA

Vendita per corrispondenza telefonando **subito** allo
0536/88.33.51 o allo
0522/40.60.68 oppure
E-mail: worldgames@sirnet.it
Contattateci per titoli non in **listino !!!**
Importazione e Distribuzione console, accessori e videogames **originali** da U S A e J A P

Main Street - Modena Tel. (059) 36.66.26
http://www.mainstreet.it

PROGETTO GRAFICO

WORLD GAMES

SONY PLAYSTATION

ACE COMBAT 3	JAP	129000
ACTUA ICE HOCKEY	PAL	59000
ACTUA ICE HOCKEY 2	PAL	95000
ACTUA SOCCER 2	PAL	59000
ACTUA TENNIS	PAL	89000
ADIDAS POWER SOCCER 98	PAL	59000
AKUJI	PAL	99000
ALEXI LALAS INTERN. SOC.	USA	119000
ALIEN TRILOGY	PAL	49000
ALL STAR TENNIS	PAL	89000
ALLIED GENERAL	PAL	89000
ALUNDRA	PAL	95000
APOCALYPSE	PAL	95000
ARK OF TIME	PAL	79000
ASTERIX	PAL	95000
ASTEROIDS	PAL	89000
ATLANTIS	PAL	95000
AZURE DREAMS	USA	49000
BASS LAND. + CANNA PESCA	USA	TELEF.
BASS MASTER CLASSIC T.E.	PAL	95000
BATMAN FOREVER	USA	49000
BAT. ARENA NI TOSHINDEN	JAP	49000
BEAST WARS TRASFOR.	USA	49000
BIO FREACKS	USA	49000
BLAST RADIUS	PAL	69000
BLASTO	USA	49000
BLOODY ROAR	PAL	79000
BLOODY ROAR 2	PAL	89000
BLUE BREAKER BURST	JAP	69000
BOMBA 98	PAL	69000
BOMBERMAN WORLD	JAP	39000
BOMBERMAN WORLD	PAL	79000
BOTTOM OF THE 9TH 99 BASEB.	USA	79000
BREATH OF FIRE 3	PAL	95000
BUG RIDERS	USA	39000
BUG'S LIFE	PAL	89000
BUST A GROOVE	JAP	39000
BUST A MOVE 4	PAL	89000
C1 CIRCUIT RACING	JAP	49000
C3 RACING	PAL	95000
CASTR. HONDA SUPERBIKE	PAL	99000
CIVILIZATION 2	PAL	99000
CLAS. GAMES ACTIVIS. (30 GIOCHI)	JAP	99000
COLIN MC RAE RALLY	PAL	99000
COMMAND & CONQUER	PAL	49000
COMMAND & CONQUER RET.	PAL	95000
COOL BORDERS 2	PAL	49000
COURIER CRISIS	PAL	79000
CRASH BANDICOOT	PAL	49000
CRASH BANDICOOT 2	PAL	49000
CRASH BANDICOOT 3	PAL	89000
CRIME KILLER	PAL	89000
CRISIS CITY	JAP	59000
CRITICAL DEPHT	PAL	79000
CYBERBOTS	JAP	99000
DARK MESSIAH	JAP	89000
DARKSTALKERS 3	USA	99000
DEEP BLUE	PAL	95000
DESCENT 2	PAL	59000
DISCWORLD 2	USA	39000
DISCWORLD NOIR	PAL	99000
DRIVER	PAL	99000
DUKE NUKEM	PAL	59000
DUKE NUKEM TIME TO KILL	PAL	89000
EARTHWORM JIM 3D	PAL	95000
EVE THE LOST ONE	JAP	129000
FELONY	PAL	89000
FIFA 99	PAL	89000
FIGHTING FORCE	PAL	89000
FINAL FANTASY 7 PLAT.	PAL	49000
FORMULA 1 97	PAL	49000
FORMULA 1 98	PAL	89000
FUTURE COP L.A.P.D.	USA	69000
G-POLICE	PAL	49000
GALAXIAN 3	JAP	39000
GEX 3D	PAL	69000
GHOST IN THE SHELL	USA	49000
GLOBAL DOMINATION	PAL	95000
GRAN TURISMO	PAL	49000
GUNDAM BATTLE MASTER	JAP	89000
GUNDAM BATTLE MASTER 2	JAP	99000
HEART OF DARKNESS	PAL	59000
HERC'S ADVENTURES	PAL	89000
HERCULES	PAL	49000
HUGO 2	PAL	89000
IN. SUP. STAR SOCCER PRO98	PAL	99000
JADE COCOON	USA	119000
LEGACY OF KAIN 2 S. REAVER	PAL	99000
LUNAR THE SIL. STAR STORY	USA	129000
M.OWEN WORLD LEAGUE S. 99	PAL	79000
MADDEN 99	PAL	95000
MARVEL VS STREET FIGHTER	PAL	95000
MEDIEVIL	PAL	89000
MEGA MEN X4	PAL	89000
MEGAMEN 8	PAL	89000
MEGAMEN LEGEND	PAL	89000
METAL GEAR SOLID	PAL	99000
MICROMACHINES V3	PAL	55000
MONACO GRAND PRIX 2	PAL	95000
MORTAL KOMBAT 4	PAL	95000
MUSIC	PAL	79000
NAGANO WINTER	JAP	49000
NAMCO VOL. 5	JAP	49000
NASCAR 98	PAL	79000
NBA LIVE 99	PAL	95000
NHL 99	PAL	95000
NHL FACE OFF 99	PAL	79000
NHL POWERPLAY 98	PAL	89000
NINJA SHADOW OF DARK..	PAL	95000
ODDWORLD 2 ABE'S EXODDUS	PAL	95000
ODDWORLD ABE'S ODISSEE	PAL	49000
OMIKRON: THE NOMAD SOUL	PAL	99000
ONE	PAL	59000
OVER BLOOD 2	JAP	59000
OVERBLOOD	PAL	79000
OVERBOARD	PAL	79000
PANDEMONIUM	PAL	49000
PARASITE EVE	USA	129000
PEAK PERFORM. RACING	USA	49000
PITFALL 3D	PAL	89000
PLAYER MANAG. 99 + MEMORY	PAL	85000
POINT BLANK	PAL	79000
POPOULOS	PAL	89000
PREMIER MANAGER 99	PAL	95000
PRO 18 WT GOLF	PAL	89000
PROJECT GAIARAY ROBOT	JAP	49000
PUMA STREET SOCCER	PAL	95000
QUAKE 2	PAL	95000
R-TYPES	PAL	95000
RAIMBOW SIX	PAL	95000
RESIDENT EVIL	PAL	49000
RESIDENT EVIL 2	PAL	109000
RETRO FORCE	PAL	89000
RETURN FIRE	PAL	69000
RIDGE RACER TYPE 4	PAL	89000
ROAD RASH 3D	USA	49000
ROCK & ROLL RACING 2	PAL	89000
ROLL CAGE	PAL	89000
ROSCO MC QUEEN	PAL	79000
ROUGUE TRIP	USA	49000
SAN FRANCISCO RUSH	PAL	89000
SAN FRANCISCO RUSH 2 EXTR.	PAL	95000
SD GUNDAM G GENERATION	JAP	139000
SENSIBLE SOCCER CLUB EDIT.	PAL	95000
SHADOW MADNESS	USA	119000
SHAO LIN	PAL	95000
SILENT HILL	PAL	99000
SILHOUETTE MIRAGE	JAP	59000
SNOW BREACK EXTREME	JAP	39000
SOUKAIGI	JAP	109000
SOUL BLADE	PAL	49000
SPACE INVADERS	PAL	69000
SPACE JAM	PAL	79000
SPIDER	PAL	69000
SPYRO THE DRAGON	PAL	89000
STAR OCEAN	USA	129000
STAR WARS DARK FORCES	PAL	89000
STAR WARS MAST. TERAS KASI	PAL	89000
STREET FIGHTER ALPHA 3	PAL	89000
STREET FIGHTER COLLEC. 2	PAL	79000
STREET RACER	USA	39000
SUPER MATCH SOCCER	PAL	49000
SUPER PANG COLLECTION	PAL	89000
SUPERBIKE	PAL	99000
SYPHON FILTER	USA	119000
T'AI FU	PAL	89000
TECMO SUPER BOWL	USA	49000
TEKKEN 2	PAL	49000
TEKKEN 3	PAL	95000
TENCHU	USA	49000
TENCHU	PAL	95000
TEST DRIVE 4	USA	49000
TEST DRIVE 5	PAL	95000
TETRIS PLUS	PAL	89000
THE CONTRACT	USA	119000
THE FIFTH ELEMENT	PAL	95000
THEME HOSPITAL	PAL	95000
TIME CRISIS	PAL	49000
TOCA TOURING CAR	PAL	49000
TOCA TOURING CAR 2	PAL	99000
TOMB RAIDER 3	PAL	95000
TOMBI	PAL	89000
V-RALLY	PAL	49000
VIVA SOCCER	PAL	95000
VMX RACING	PAL	89000
VR BASEBALL 99	PAL	95000
WCW THUNDER	PAL	89000
WILD ARMS	PAL	89000
WORLD CUP 98	PAL	49000
WORLD LEAUE SOCCER 98	PAL	59000
X MEN CHILDREN THE ATOM	PAL	89000
XTREME SNOW BOARDING	PAL	89000

NINTENDO 64

007 GOLDENEYE	PAL	99000
AIRBOARDER 64	PAL	79000
ALL STAR TENNIS	PAL	119000
BIO FREAKS	USA	69000
BOMBERMAN HERO	USA	89000
CASTELVANIA	USA	99000
CENTRE COURT TENNIS	PAL	119000
CHORO Q	JAP	59000
DARK RIFT	USA	69000
DOOM 64	PAL	49000
DUKE NUKEM ZERO HOUR	PAL	119000
F1 WORLD GRAND PRIX	PAL	99000
FIFA 98	PAL	59000
FIFA 99	PAL	129000
FIGHTER DESTINY	PAL	79000
GEX 64	USA	89000
HEXEN	USA	49000
KNIFE EDGE	PAL	79000
LAMBORGHINI	USA	49000
MAGICAL TETRIS	USA	99000
MARIO 64	PAL	69000
MARIO KART 64	PAL	89000
MARIO PARTY	USA	119000
MASTER GOLF 98	JAP	49000
MISSION IMPOSSIBLE	USA	79000
MONACO GP 2	PAL	119000
MYSTICAL NINJA	USA	99000
NASCAR 99	USA	89000
NBA HANG TIME	PAL	49000
NBA LIVE 98	USA	89000
NFL BLITZ	USA	89000
NFL QUARTERBACK CLUB 99	USA	99000
NIGHTMARE CREATURES	USA	89000
OFF ROAD CHALLENGE	USA	79000
QUAKE 2	PAL	109000
QUEST 64	USA	79000
RAKUGAKIDS	PAL	99000
RAMPAGE WORLD TOUR	USA	89000
SCARS	USA	69000
STAR FOX 64	JAP	49000
STAR SHOT	PAL	79000
TOP GEAR OVERDRIVE	USA	89000
VIGILANTE 8	USA	99000
VIRTUAL HIRIU NO KEN	JAP	59000
VIRTUAL POOL	PAL	99000
VIRTUAL PRO WRESTLING	JAP	49000
WAIALE CONTRY CLUB GOLF	PAL	89000
WCW NWO REVENGE	PAL	119000
WCW VS NWO WORLD TOUR	PAL	119000
WORLD CUP 98	PAL	59000
ZELDA	PAL	129000

DREAMCAST

DREAMCAST + SCART + 220/110	599000
BUGGY HEAT	129000
CLIMAX LANDERS	139000
DYNAMITE DEKKA II	129000
ELEMENTAL GGIMMICK GEAR	129000
GET BASS + CANNA	229000
GIANT GLAM	129000
HOUSE OF THE DEAD 2	129000
KING OF FIGHTER 98	129000
MONACO GP 2	119000
RED LINE RACING	119000
SEGA RALLY 2	119000
SENGOKU TURB	89000
SHUKO KO BATTLE	129000
SONIC	119000
TETRIS 4D	89000
VIRTUA FIGHTER 3	119000

DIPONIBILI TUTTI GLI ACCESSORI
TELEFONATE PER I PREZZI

STOCK
SUPERNINTENDO
E MEGADRIVE
£ 29.000

RITIRIAMO E PERMUTIAMO
IL VOSTRO USATO

VENDITA PER CORRISPONDENZA

REGGIO EMILIA
Via Secchi, 6/a
Tel. 0522/406068

SASSUOLO
Via F. Cavallotti, 130/9
Tel. 0536/883351

TELEFONA PER I TITOLI
NON IN LISTINO

I PREZZI SONO
IVA INCLUSA

TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGGITTIMI PROPRIETARI

WING OVER 2

L'aereo, con il suo prezioso carico, solcava i cieli volando a tutta velocità verso la pista d'atterraggio. A terra un manipolo di eroi solitari, avvistato l'aereo, cominciò a gioire... Era arrivata la pizza!

Versione:	Europea
Casa:	JVC
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1
Genere:	Simulazione

GLI AEREI A DISPOSIZIONE POSSONO ESSERE LENTI O LENTISSIMI... CHE EMOZIONE!

SE C'È UNA CATEGORIA DI GIOCATORI che ha davvero poche possibilità di trovare su PlayStation qualche titolo in grado di soddisfare le proprie esigenze videoludiche, è certamente quella degli appassionati di simulazioni di volo. Per la console Sony sono disponibili decine di giochi d'azione, picchiaduro, *racing game* e produzioni sportive d'ogni genere, ma mancano quasi completamente quei titoli in cui a bordo di un aereo bisogna solcare i cieli, con lo scopo principale di portare a termine varie missioni a sfondo bellico, solitamente ambientate in uno dei due conflitti mondiali. Se dando un'occhiata alle foto in questa pagina vi siete illusi che **Wing Over 2** vi offra proprio questa possibilità... Beh, rimarrete delusi: nel nuovo titolo di JVC, invece di partire a tutta velocità su jet supersonici, dovrete iniziare a volare con mezzi di ridotte dimensioni per arrivare solo in un secondo tempo, dopo aver dimostrato il vostro valore di pilota, a utilizzare aerei di una certa portata. La struttura di **Wing Over 2** infatti è abbastanza particolare: nei panni di un aspirante pilota dovrete eseguire tutta una serie di lavori, che riguardano principalmente la consegna di merci di vario genere (sempre volando, ovviamente), per cercare di guadagnare i soldi necessari per frequentare la scuola di volo e per sostenere i vari esami che consentiranno, una volta superati, di guadagnare il "patentino", passare alla categoria successiva e conquistare di conseguenza il diritto di pilotare mezzi sempre più potenti. Proprio a causa di questa scelta, la struttura di gioco è completamente differente rispetto alle altre produzioni del genere, con l'enfasi posta quasi esclusivamente sulla fase di controllo dell'aereo; questo significa, in parole povere, che se l'aspetto che ammirate di più nei simulatori di volo (e che vi spinge ad acquistare questo genere di titoli) è la fase bellica o la possibilità di pilotare mezzi di altri tempi affrontando eroici scontri con i più famosi assi delle guerre mondiali (oppure con i vari modelli di caccia americani o sovietici), allora **Wing Over 2** difficilmente riuscirà ad attirare la vostra attenzione. E' proprio in questa scelta strutturale, almeno a mio modesto parere, che risiede il principale difetto del titolo JVC. L'azione infatti è tutto sommato abbastanza limitata e manca di quella varietà di situazioni necessarie a garantire giocabilità e coinvolgimento per un lungo periodo di tempo. Continuare a volare per trasportare oggetti e merci non è proprio il massimo del divertimento e se a tutto questo sommiamo anche una realizzazione tecnica abbastanza precaria, caratterizzata da una cronica povertà nelle ambientazioni e da una fluidità dello *scrolling* non sempre impeccabile, direi che è facile giungere alle giuste conclusioni...

Marco Ravetto

VOTO **60%**

LEZIONE DI VOLO NUMERO 1: ACCENDETE I MOTORI E ASSICURATEVI DI AVER CHIUSO TUTTI I PORTELLI...

VOLARE NON È MAI STATO COSÌ NOIOSO. SE ALMENO CI FOSSE STATO QUALCHE PALAZZO DA ABBATTERE...

ASTROCOMPUTER

PER LA TUA ESTATE... UN MARE DI OFFERTE!

SONY PLAYSTATION

DUAL SHOCK VERSIONE PAL
L. 229.000*
DISPONIBILI ULTIME NOVITA'

NINTENDO64

VERSIONE PAL + MARIO 64
L. 219.000
DISPONIBILI ULTIME NOVITA'

Sega Dreamcast con modem L. 539.000

SEGA DREAMCAST	
ARCADE STICK	L. 109.000
CAVO SUPER VHS	L. 10.000
DC CONTROLLER	L. 69.000
DC SCART CABLE	L. 49.000
PURU PURU PACK	L. 69.000
RACING CONTROLLER	L. 129.000
SMART CONVERTER NTSC-PAL	L. 50.000
VISUAL MEMORY	L. 69.000
AERO DANCING	L. 119.000
BLUE STINGER	L. 139.000
DYNAMITE DEKA 2	L. 139.000
GET BASS + TACKLE	L. 199.000
GODZILLA	L. 99.000
INCOMING	L. 99.000
MARVEL VS. CAPCOM	L. 119.000
MONACO GP 2	L. 119.000
PEN PEN	L. 99.000
POWER STONE	L. 99.000
PSYCHIC FORCE	L. 99.000
SEGA RALLY 2	L. 129.000
SENGOKU TURB	L. 99.000
SONIC ADVENTURE	L. 129.000
SUPER SPEED RACING	L. 99.000
TETRIS 4D	L. 99.000
THE HOUSE OF DEAD + GUN	L. 189.000

SONY PLAYSTATION	
A BUG'S LIFE	L. 92.000
COLIN MCRAE	L. 50.000
FIFA 99	L. 89.000
I.S.S. PRO 98	L. 59.000
POINT BLANK SOFTWARE	L. 50.000
POPULOUS	L. 50.000
RIDGE RACER 4	L. 69.000
TOCA TOURING CAR II	L. 79.000
ODDWORLD	L. 50.000
ABE'S EXODDUS	L. 59.000
NINTENDO 64	
GAME KILLER	L. 39.000
1080 SNOWBOARDING	L. 50.000
BANJO KAZOOIE	L. 59.000
CHAMELEON TWIST	L. 59.000
F-1 WORLD GRAND PRIX	L. 59.000
GEX 64	L. 69.000
GT 64	L. 59.000
I.S.S. 98	L. 59.000
NBA JAM 99	L. 50.000
NBA LIVE 99	L. 50.000
NHL 99	L. 50.000
RUSH 2 EXTREME RACING	L. 50.000
TUROK 2	L. 50.000
TWISTED EDGE	L. 50.000
V. RALLY	L. 50.000
VIGILANTE 8	L. 59.000
ZELDA USA	L. 50.000
DUAL HEROES	L. 19.000
DYNAMITE SOCCER	L. 19.000
MISCHIEF MAKERS	L. 19.000

GAME BOY B.N.	
DONKEY KONG LAND	L. 109.000
I.S.S. SOCCER	L. 35.000
INDIANA JONES	L. 35.000
JAMES BOND	L. 35.000
KILLER INSTINCT	L. 35.000
MEGA MAN	L. 35.000
NINJATARO	L. 35.000
SMALL SOLDIERS	L. 35.000
STREET FIGHTER 2	L. 35.000
TAMAGOTCHI	L. 35.000
TUROK	L. 35.000
V. RALLY	L. 35.000
WARIO BLAST	L. 35.000
WARIO LAND II	L. 35.000
WORMS	L. 35.000
GAME BOY COLOR	L. 169.000
MACCHINA FOTOGRAFICA	L. 89.000
STAMPANTE	L. 89.000
CARTA STAMPANTE	L. 19.000
BUGS BUNNY & LOLA	L. 50.000
720 SKATEBOARDING	L. 50.000
A BUG'S LIFE	L. 50.000
CRAZY CASTLE	L. 50.000
FROGGER	L. 50.000
GEX	L. 50.000
HEXCITE	L. 50.000
LUCKY LUKE	L. 59.000
MIB	L. 59.000
MORTAL KOMBAT 4	L. 50.000
NBA JAM 99	L. 59.000
ODD WORLD	L. 59.000
POCKET BOMBERMAN	L. 50.000

RAMPAGE WORLD TOUR	L. 50.000
SHADOWGATE CLASSIC	L. 50.000
SUPER BREAKOUT	L. 59.000
SUPER MARIO BROS	L. 59.000
SYLVESTER & TWEETY	L. 50.000
TETRIS DX	L. 50.000
TUROK 2	L. 50.000
ZELDA	L. 50.000
NEO GEO POCKET	
+ 2 GIOCHI A SCELTA	L. 89.000
(Cherry Master - King of fighter - Pooket Tennis - World League 98)	

NOVITÀ IN USCITA PER SONY PLAYSTATION

RAYMAN 2 - CROC 2 - STREET FIGHTER
ALPHA 3 - BLOODY ROAR 2 - STAR WARS
SOUL RIVER - V. RALLY 2 - DRIVER
ANNA KURNIKOV SMASH COURT
QUAKE 2 - SILENT HILL - POINT BLANK 2
SYPHON FILTER - BUGS BUNNY
LE MANS 24 HOURS
ALIEN RESURRECTION
CARMAGEDDON
OMEGA BOOST
RAINBOW SIX
G POLICE 2
CRASH RACING

L. 39.000

TELEFONA PER INFORMAZIONI SU ALTRE ACTION FIGURES DISPONIBILI

Action Figures! da L. 25.000

Borsa+Pad Memory Card PSX
L. 49.900

Double Shock Operation II New
L. 39.000

Dual Force con vibrazioni
L. 119.000

Mem. Card 8 M-120 blocks
L. 39.000

CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITA' • ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO

VIA VETURIA, 68 - 00181 ROMA

M FURIO CAMILLO

06.78.61.74 FAX 06.78.34.82.25

TELEFONATECI PER INFORMAZIONI SU ACCESSORI, CONSOLLE E GIOCHI • VENDITA PER CORRISPONDENZA
DISTRIBUZIONE IN TUTTA ITALIA • CENTRO ASSISTENZA E RIPARAZIONE CONSOLLE • PREZZI IVA COMPRESA

TUTTI I MARCHI E LE ILLUSTRAZIONI CITATI SONO MARCHI REGISTRATI PROTETTI DALLE LEGGI SUL COPYRIGHT E DI PROPRIETÀ ESCLUSIVA DELLE RISPETTIVE AZIENDE PRODUTTRICI. LE FOTO DEI PRODOTTI SONO INDICATIVE. • OFFERTE VALIDE SOLO CON L'ACQUISTO ABBINATO DI UN GIOCO E FINO AD ESAURIMENTO SCORTE

OFFERTE VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE, SALVO ERRORI TIPOGRAFICI

WWF ATTITUDE

Qual è lo sport dove alcuni energumeni dai nomi improbabili si ritrovano contemporaneamente su un ring per fingere di darsele di santa ragione, davanti a migliaia di spettatori in estasi? Bene, vedo che avete indovinato tutti: stiamo proprio parlando del wrestling!

TENETE D'OCCHIO LE BARRE DELL'ENERGIA SITUATE IN ALTO SULLO SCHERMO: QUANDO QUELLA DEL VOSTRO AVVERSARIO DIVENTERÀ ROSSA, POTRETE COMINCIARE A PREPARARVI PER DARGLI IL COLPO FINALE.

Versione:	Europea
Casa:	Acclaim
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1-4
Genere:	Sportivo/Picchiaduro

CREDO CHE L'INCREDIBILE SUCCESSO che continua a riscuotere negli Stati Uniti uno sport come il wrestling sia un chiaro indice di quanto azzeccato sia definire gli americani "eterni bambinoni". Il fatto che tutt'oggi, oltreoceano, migliaia di persone facciano ogni volta la fila per accaparrarsi i biglietti di qualsiasi manifestazione legata al mondo del wrestling appare abbastanza incomprensibile agli occhi di gran parte del pubblico europeo: cosa ci troveranno gli *yankee* nell'andare ad assistere agli strampalati *show* di questi folcloristici ed ipertrofici "atleti-attori", in apparenza tanto muscolosi quanto privi di materia grigia? Ma tant'è... Alla fine chi vince ha sempre ragione, e sicuramente, almeno negli USA, il wrestling, considerandone il successo e soprattutto il *business* che muove, va sicuramente ritenuto uno sport vincente. Appare dunque facilmente spiegabile l'incredibile numero di simulazioni dedicate a tale disciplina pubblicate negli ultimi tempi per qualsiasi piattaforma videoludica e in particolare per PlayStation. Bisogna anche precisare, però, che tali produzioni si sono finora quasi tutte distinte per l'infima qualità realizzativa, ed è di conseguenza con una certa curiosità che ci accingiamo questo mese ad analizzare il nuovissimo **WWF Attitude**: ce l'avrà fatta Acclaim a pubblicare un titolo abbastanza valido e comunque in grado di catturare pure l'interesse di noi europei, tradizionalmente non particolarmente appassionanti allo spettacolo del wrestling?

DO YOU HAVE AN ATTITUDE?

Il FMV che fa da introduzione al titolo è decisamente spettacolare: pur non proponendo alcuna immagine in computer grafica, il filmato (che è costituito in pratica da un velocissimo montaggio di scene tratte direttamente dai vari ring) dimostra un'ottima cura realizzativa; il ritmo con il quale si succedono le sequenze è a dir poco incalzante e, similmente a quanto avviene nelle produzioni targate Electronic Arts, vi ci vorranno diversi giorni prima che la noia prenda il sopravvento, costringendovi a "skippare" l'intro. La schermata delle opzioni offre quanto di più completo mi sia mai stato possibile vedere in un titolo dello stesso genere: solo per riuscire ad analizzare una ad una tutte le possibilità offerte, vi saranno necessari almeno venti minuti! In pratica in **WWF Attitude** non solo sono presenti tutti i tipi di torneo e di match rinvenibili nel mondo del wrestling (*Royal Rumble, Survivor Series, Gauntlet, Tornado, Battle Royal, War, Stable Match* e via dicendo), ma grazie all'opzione *Pay Per View Setup* potrete addirittura andare a crearne di nuovi, customizzandoli completamente secondo le vostre preferenze. Basti dire che, oltre che scegliere, ad esempio, il numero di concorrenti che potranno partecipare al torneo o le regole del combattimento, vi sarà consentito anche selezionare il tipo di arena nella quale si svolgeranno gli incontri, il colore dell'area d'ingresso (oltreché del ring e delle sue corde di sostegno!), nonché i disegni e le scritte dei tabelloni pubblicitari. Anche le modalità di gioco principali si distinguono per la loro varietà: oltre ai consueti *Exhibition* (per iniziare velocemente una partita senza dover procedere a troppi settaggi), *Training Room* (per prendere confidenza con i comandi e imparare le mosse speciali dei vari personaggi) e *Tournament* (per partecipare al classico torneo ad eliminazione diretta) è infatti disponibile un sempre apprezzato *Career Mode*, selezionando il quale il gioco vi farà immedesimare in un *wrestler* alle prime armi che, dopo essersi fatto una sostanziosa gavetta disputando incontri di basso livello in palestre private, piano piano dovrà cercare di emergere, dimostrando sul ring il proprio valore, in modo da riuscire alla fine a scalare tutti i vertici delle classifiche mondiali. Va detto che tale modalità riesce pienamente nell'intento di dare impulso alla longevità globale del titolo: la meccanica che consente al vostro personaggio di migliorare il proprio *ranking* ogni volta che vince un

TRA I VARI TIPI DI MATCH SELEZIONABILI, CE N'È UNO (*FIRST BLOOD*) NEL QUALE LO SCONFITTO SARÀ IL PRIMO ATLETA CHE COMINCERÀ A SANGUINARE!

LE VARIE PRESE SONO ABBASTANZA FACILI DA REALIZZARE E, COME AVVIENE REALMENTE NEL WRESTLING, IN ALCUNI CASI POSSONO PROTRARSI PER DIVERSI SECONDI.

incontro risulta ben studiata (ad esempio, quando sarete riusciti ad ottenere il titolo continentale, vi sarà necessario difenderlo con successo per un determinato numero di volte, prima di poter cominciare a combattere per raggiungere il top anche a livello mondiale) e vi ci vorrà diverso tempo prima che riusciate a concludere il gioco ottenendo la cintura di campione dei pesi massimi.

IT'S SHOWTIME!

A differenza di quanto accade in molti titoli sportivi, nei quali spesso all'ottima realizzazione della fase di contorno all'evento vero e proprio fa da riscontro una fase giocata carente sotto parecchi punti di vista, **WWF Attitude** si rivela un prodotto valido anche al momento di salire sul ring. Tanto per cominciare, i *wrestlers* presenti e controllabili dal giocatore sono addirittura 40! Di questi, naturalmente, solo alcuni saranno disponibili fin dall'inizio: gli altri, come da tradizione, verranno rivelati man mano che l'utente procederà nel gioco vincendo i vari tornei. Va detto che tutti i personaggi sono stati realizzati in modo da rispecchiare il più fedelmente possibile sia il look che il comportamento delle loro controparti reali: aspettatevi dunque tutte le mosse caratteristiche dei vari Undertaker, Mankind, Owen Hart (pace all'anima sua) e via dicendo (anche se, essendo il gioco dedicato esclusivamente alla WWF, noterete subito l'assenza di alcuni nomi altisonanti - Hulk Hogan *in primis* - che appartengono alla WCW).

Nonostante la grafica non sia ai livelli dei più blasonati picchiaduro in 3D (scordatevi dunque la perfezione dei vari **Tekken 3**, **Kensei** e via dicendo), l'aspetto estetico del titolo si dimostra del tutto soddisfacente. I lottatori, a causa delle riprese particolarmente ravvicinate della telecamera virtuale, appaiono particolarmente grossi sullo schermo, ma la buona definizione delle *texture* che li ricoprono garantisce sempre un buon effetto finale: anche quando l'azione si fa particolarmente concitata, magari con quattro atleti contemporaneamente sul ring, il vostro personaggio sarà sempre tranquillamente individuabile e riconoscibile nei tratti della controparte reale. L'unico neo è costituito dai fondali, scarsamente definiti e, in generale, sicuramente poco gradevoli da vedere. Passando all'esame del *gameplay*, il titolo si rivela assai divertente e giocabile sia nelle partite in singolo che in quelle in *multiplayer* (l'apice si ottiene ovviamente nella versione *multitap* con quattro giocatori: assolutamente devastante per la quiete di qualsiasi nucleo familiare!). I comandi di base sono abbastanza semplici da padroneggiare già alle prime partite, mentre per sfruttare a fondo le abilità particolari di ciascuno dei personaggi vi sarà necessaria una certa fase di apprendimento (in ogni caso, tramite il tasto **SEL**, vi sarà sempre consentito richiamare sullo schermo un elenco delle mosse e *combo* eseguibili dal vostro *wrestler* in quel particolare momento). Per concludere segnalo che alla fine di ogni incontro vi sarà messa a disposizione una completissima tabella recante tutte le statistiche possibili e immaginabili sul match appena disputato: tale trovata, pur rivelandosi del tutto ininfluente ai fini della valutazione globale del gioco, rappresenta un chiaro indizio della grande cura spesa a livello di programmazione. In definitiva **WWF Attitude** si dimostra un buon prodotto, sicuramente il migliore nella categoria delle *wrestling simulation*, ma potenzialmente interessante anche per chi non si reputa esattamente un fan del genere.

Igor Berzi

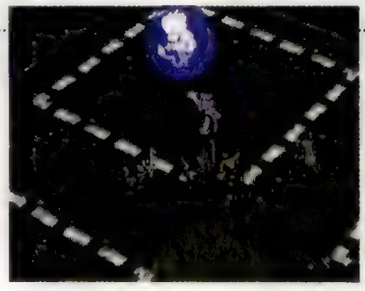
VOTO **84%**

IL LIVELLO DI DIVERTIMENTO ASSICURATO DA WWF ATTITUDE SALE IN MANIERA ESPONENZIALE CON L'AUMENTARE DEL NUMERO DI AVVERSARI UMANI CONTEMPORANEAMENTE IN AZIONE.

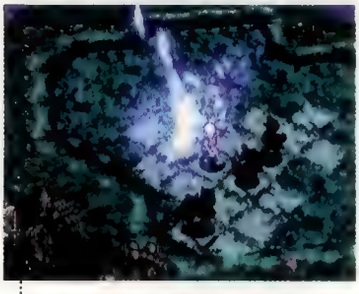
KARTIA

A chi ritiene **Final Fantasy Tactics** troppo impegnativo, Atlus propone un *simulation RPG* che vede nella semplicità di gioco e nella splendida trama le proprie migliori caratteristiche.

Versione:	Europea
Casa:	Atlus
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Simulation RPG

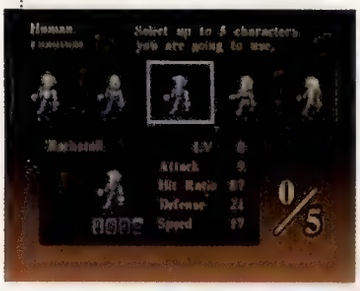


NELL'ARENA, DI CUI VEDETE ALCUNE FOTO QUI SOPRA, SI COMBATTE PER OTTENERE OGGETTI E MATERIALE PER LE KARTIA.



CONGELANDO I LIQUIDI SI RENDE POSSIBILE L'ATTRAVERSAMENTO DEGLI SPECCHI D'ACQUA ALLE TRUPPE NON ANFIBIE.

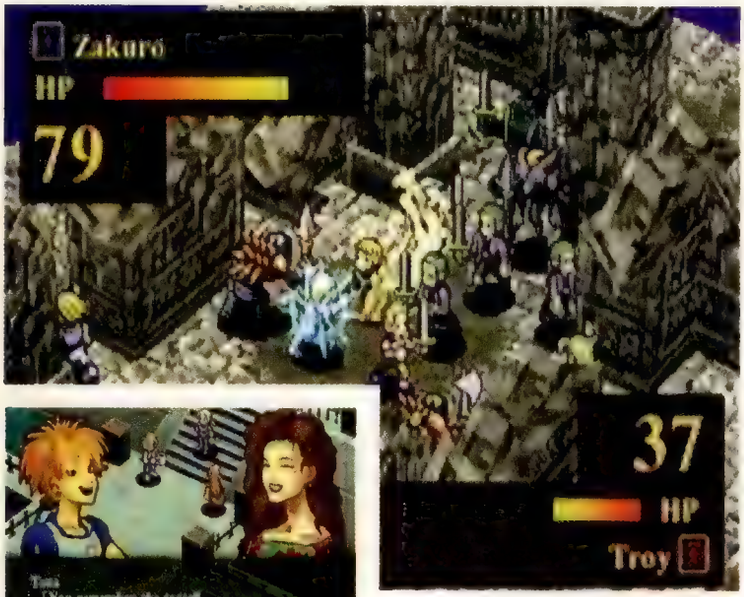
IL *VERSUS MODE* CONTIENE CINQUE SCENARI DIFFERENTI.



USCITA IN GIAPPONE NEL MARZO dello scorso anno con il titolo di **Rebus**, **Kartia** è una simulazione strategica fantasy a turni sullo stile di **Vandal Hearts** e **Final Fantasy Tactics**. Ciò che differenzia **Kartia** dai suddetti titoli Square e Konami è l'originalità e l'immediatezza del proprio impianto di gioco: un risultato ottenuto grazie agli sforzi del team di sviluppo diretto da Koji Okada, conosciuto ed apprezzato in Giappone per la saga videoludica **Megami Tensei** (a cui appartiene anche **Soul Hackers**, vedi pag. 90). Alla figura estremamente popolare di Okada, Atlus ha deciso di affiancare quella di Yoshitaka Amano, a cui sono state affidate sia la caratterizzazione grafica dei personaggi che le illustrazioni del gioco. L'apporto dei disegni dell'artista giapponese ha contribuito a dare al gioco un'aria familiare, soprattutto per gli appassionati della saga di **Final Fantasy**. I numerosi ritratti dei personaggi che appaiono durante i dialoghi riportano infatti alla mente alcuni protagonisti dei vari episodi dei giochi di ruolo Square (Raguruzet, ad esempio, ricorda molto Kefka di **FFVI**). Questo non significa comunque che i personaggi di Kartia manchino di originalità: al contrario la loro caratterizzazione risulta molto curata sia dal punto di vista psicologico che da quello grafico. Questa qualità emerge soprattutto nei dialoghi ricchi di riflessioni personali dei protagonisti, che mettono in risalto il loro carattere. La trama del gioco ruota attorno ad una particolare forma di magia chiamata "kartia", generata mediante dei fogli su cui vengono disegnate particolari rune. Sin dai primi dialoghi del gioco appare evidente come le kartia siano diventate oggetti di uso comune, tanto da essere impiegate per la materializzazione di cibi e bevande. Per quanto questa tecnica di magia contenga in sé un potenziale distruttivo terrificante, grazie ad una precisa regolamentazione e alla sorveglianza di apposite forze di polizia, l'uso sbagliato di tale potere è ridotto al minimo. Questo delicato equilibrio rischia però di essere alterato dal tentativo di alcuni uomini di recuperare le kartia da cui ha avuto origine questa tecnica, incantesimi proibiti che conferirebbero al loro possessore un potere infinito. Sebbene siano destinati a seguire strade in parte differenti, i due protagonisti sono destinati a salvare il mondo da questa minaccia. Lacryma è una sacerdotessa guerriera membro della forza di polizia, incaricata di sorvegliare l'utilizzo delle kartia chiamata Vigilance. Figlia di un famoso eroe caduto in battaglia, Lacryma vive un profondo conflitto esistenziale derivante dal desiderio di non voler tradire la memoria del padre e la fede nel proprio dio. In quanto sacerdotessa, la sua religione le impedisce di creare mostri guerrieri, ed esseri viventi in generale, con le kartia. Un impegno che le risulterà spesso difficile rispettare. Molto più superficiale è invece il secondo protagonista, il giovane e arrogante Toxa. Il suo desiderio è quello di diventare un eroe e per questo motivo decide di diventare cavaliere. Estremamente abile con la spada, Toxa cerca sempre di dimostrare la propria superiorità nei confronti degli altri. A seconda del personaggio che selezionate all'inizio del gioco, la trama si evolve in modo differente. La scelta iniziale del protagonista è però l'unico momento in cui potete influenzare l'andamento del gioco. I 18 capitoli in cui sono divise le due storie vengono infatti narrati come se si trattasse di racconti. Lunghe sequenze di dialogo e monologhi dei singoli personaggi descrivono gli eventi con una costruzione simile a quella di un film o un cartone animato. I luoghi e i tempi in cui avvengono le battaglie sono interamente prestabiliti dalla trama: una limitazione che certo non giova alla varietà di gioco. Per quanto estremamente lineare, **Kartia** rimane comunque molto piacevole da giocare. La storia affascinante, ma soprattutto la cura adottata nella caratterizzazione psicologica dei personaggi, rendono le battaglie quasi un obbligo fastidioso da adempiere per conoscere il modo in cui avranno luogo gli eventi.

MOSTRI DI CARTA

I combattimenti in **Kartia** sono gestiti da un sistema a turni simile a quello di **Vandal Hearts** e di molti altri *simulation*



RPG nipponici. Il primo *round* spetta al giocatore, mentre il secondo alla CPU. L'elemento di gioco che rende **Kartia** particolarmente originale è il funzionamento degli incantesimi. Le 150 magie disponibili vengono create miscelando le parole magiche acquisite nel gioco: queste ultime sono rappresentate da ideogrammi affiancati da una traduzione in inglese, una buona occasione per imparare il significato di alcuni dei *kanji* giapponesi! Alle combinazioni già disponibili nel menù di selezione degli incantesimi è possibile unire altri ideogrammi per aumentarne l'efficacia. In questo modo è anche possibile scoprire sequenze di lettere non ancora elencate nell'apposita schermata di gioco. Più alto è il livello dell'incantesimo che si vuole creare e maggiore è il numero di parole necessarie per eseguirlo. Solo le persone dotate di una licenza per l'uso di kartia complesse sono in grado di lanciare questo tipo di magie, mentre gli altri si devono limitare all'uso di uno o due lettere. La scelta degli incantesimi da impiegare dev'essere effettuata in considerazione delle caratteristiche dell'avversario: la verifica del livello di protezione ai vari elementi è comunque facilmente accessibile. A differenza dei normali giochi di ruolo, il costo degli incantesimi non avviene in punti magia, bensì in quantità di materiale necessario per fabbricarle.

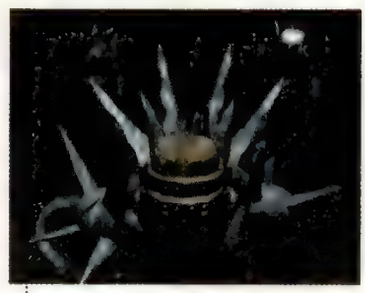
Quest'ultimo è costituito dal comune Silk, dal difficilmente procurabile Mithril e dal raro World Tree. Le kartia vengono inoltre usate per generare mostri, chiamati Phantom, ed equipaggiamenti sia prima che durante la battaglia. Dato che nel gioco non sono disponibili negozi per l'acquisto di attrezzature, l'unico modo per ottenerle consiste nel crearle oppure recuperarle in combattimento. Ovviamente anch'esse hanno un costo in materiali, dipendente dalla loro efficacia. Le razze dei mostri evocati mediante Kartia sono divise in tre classi chiamate Common, Doll e Shadow. Per aggiungere un maggiore elemento strategico al gioco, è stato inserito un sistema di compatibilità simile alla morra cinese, secondo il quale una classe è superiore a quella che la succede e nel contempo vulnerabile a quella che la precede. Ad esempio un Phantom Doll può sconfiggere con facilità uno Shadow, ma deve guardarsi da un'eventuale aggressione da parte di un Common. Come i protagonisti del gioco, anche i Phantom possiedono un proprio livello di esperienza e possono essere equipaggiati con attrezzature. Il sistema dei Phantom, per quanto sia un'interessante variante al reclutamento dei soldati, presenta però alcuni difetti. La loro vulnerabilità è troppo elevata ed è quindi difficile riuscire a portarli ad un livello di esperienza decente. Per questo motivo essi risultano molto spesso inutili contro i personaggi chiave del gioco, dotati di un elevato livello di esperienza. Eliminati i Phantom nemici dovrete quindi contare sulle sole forze dei protagonisti del gioco per riuscire a concludere la battaglia con il minimo di perdite. Un compito comunque non impossibile, anche a causa della ridotta intelligenza artificiale degli avversari: molto spesso infatti i beoti rimangono immobili fino a quando non vi avvicinate a loro. Un ultimo elemento di strategia inserito nel gioco consiste nella possibilità di alterare alcuni elementi del fondale con le magie. In questo modo è, ad esempio, possibile attraversare specchi d'acqua congelandoli oppure attaccare dall'alto il nemico sollevando il terreno su cui si trova lo sventurato. Per quanto riguarda le modalità disponibili, **Kartia** vanta un discreto numero di opzioni di gioco per un *simulation RPG*. Tra queste le più interessanti sono un'arena (combattendoci si ottengono oggetti e materiali per realizzare kartia), un'opzione di addestramento e un *Versus Mode* a due giocatori: quest'ultimo è accessibile anche se non si ha a disposizione un esercito creato con il gioco. I membri delle squadre possono essere infatti generati in modo casuale.

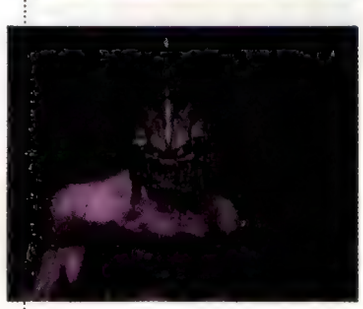
PER PRINCIPIANTI...

Per quanto trama e meccanica di gioco siano piuttosto curate, altrettanto non si può dire del comparto cosmetico e sonoro. A parte le splendide sequenze in FMV che costellano il gioco, **Kartia** non presenta una grafica degna di nota. I fondali poligonali sono strutturalmente poco complessi e i personaggi peccano sia in dettaglio che in varietà delle animazioni. Non molto convincenti anche gli effetti sonori mentre l'accompagnamento musicale risulta leggermente più curato. Per quanto non privo di difetti, **Kartia** non manca di appassionare il giocatore grazie alla trama accattivante e alla complessa caratterizzazione dei protagonisti. La sua semplicità lo rende particolarmente adatto a chi non si vuole impegnare in simulazioni strategiche troppo complicate o a chi si avvicina per la prima volta a questo genere di giochi. Se giudicate **Final Fantasy Tactics** troppo impegnativo troverete in **Kartia** il *simulation RPG* adatto a voi.

Diego Cortese

VOTO **80%**

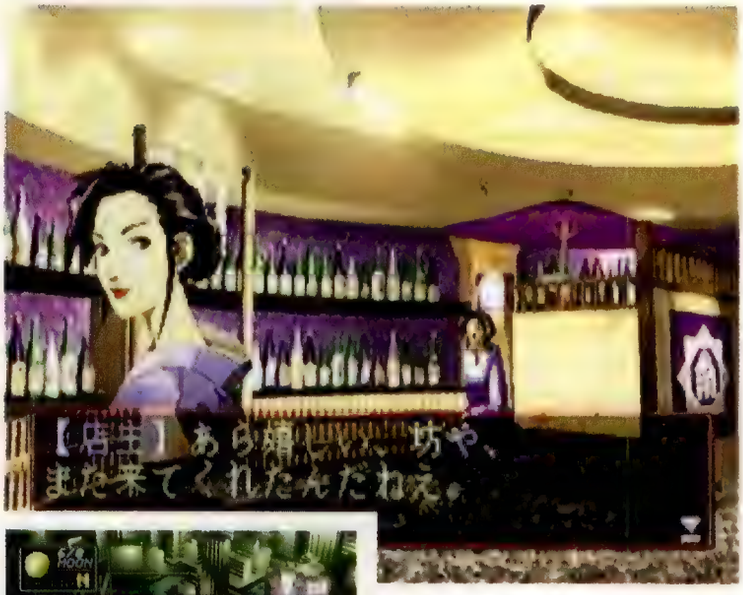


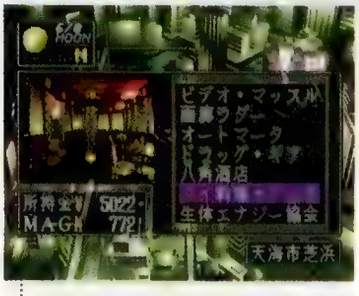


OGNI CAPITOLO DEL GIOCO È PRECEDUTO DA UNA SEQUENZA IN FMV.

DEVIL SUMMONER SOUL HACKERS

In una metropoli del futuro dove ogni persona è collegata ad un'unica rete telematica globale, sei *hackers* e un demone investigano per scoprire il segreto che si cela dietro di essa: un mondo virtuale creato per imprigionare le anime degli uomini!





I NEGOZI SONO NORMALMENTE RIUNITI IN UN SOLO EDIFICIO.

OGNI SOFTCO NIPPONICA SPECIALIZZATA in giochi di ruolo possiede una saga di RPG attorno alla quale vertono una buona parte delle proprie produzioni. La serie più rappresentativa di Atlus è **Megami Tensei**, fonte di innumerevoli *sequel* e *spin-off*. L'elemento in comune tra tutti questi titoli è un ampio e fantasioso bestiario, in alcuni casi fonte di polemiche nel mondo occidentale a causa della presenza in esso di mostri definiti blasfemi (come demoni crocifissi simili a Cristo). Rientra nella categoria anche **Soul Hackers** che, nonostante la popolarità ottenuta in Giappone, non sarà mai pubblicato in occidente in quanto non ha superato il controllo qualitativo imposto da Sony of America. Non ci rimane quindi che armarci di forza e coraggio per sfidare la pesante barriera linguistica presente nel gioco ed affrontare la versione in giapponese...

Si ringrazia **Halloween Games** per il gioco.

Versione:	Giapponese
Casa:	Atlus
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1
Genere:	RPG

GATHERING SOULS

Soul Hackers è ambientato nella città di Amami, una metropoli tecnologica dove in ogni casa e in ogni via sono disponibili terminali collegati ad un'immensa rete. Progettato e gestito direttamente dal governo, questo *network* è ormai diventato d'uso comune per tutta la popolazione. Non tutti gli accessi che avvengono alla rete hanno però scopi perfettamente legali: l'*hacking* è diventato infatti un passatempo molto in voga tra i giovani. Proprio durante uno di questi tentativi d'inserimento illeciti, i giovani protagonisti del gioco riescono a penetrare in un mondo virtuale creato di recente col nome di Paradigm X. Passato l'iniziale entusiasmo per essere riusciti ad entrare in un luogo tanto esclusivo, i due ragazzi vivono un'insolita esperienza che li allerta circa i reali scopi per cui è stato creato questo programma. Con l'aiuto dei loro compagni e del demone Nemissa, il cui spirito ha posseduto il corpo dell'amica del protagonista, i nostri eroi dovranno riuscire a svelare i misteri che si celano dietro Paradigm X e la ditta che l'ha programmato. Simile al recente film *The Matrix*, la complessa trama di **Soul Hackers** è uno degli elementi a cui il gioco deve la sua grande popolarità in Giappone. Il fascino dei personaggi e la misteriosa atmosfera horror/cyberpunk compensano infatti l'eccessiva linearità tipica degli RPG più classici. Peccato che con tutto quel giapponese capire qualcosa della storia risulti abbastanza problematico...

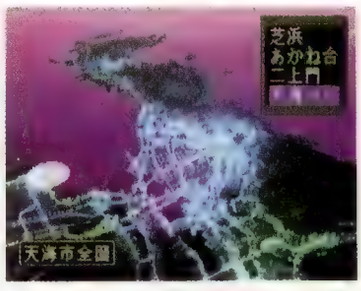
HACKER VISIONARI

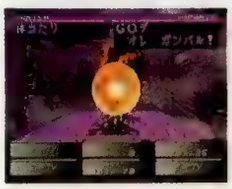
Per quanto riguarda il movimento su mappa e l'esplorazione dei *dungeon*, l'impianto di gioco di **Soul Hackers** è molto classico. I quartieri della metropoli sono mostrati con immagini in 2D sopra le quali si muovono delle icone rappresentanti le persone con cui si può dialogare. Nelle città sono inoltre visualizzati i negozi, oltre ai luoghi chiave del gioco. L'accesso alla Paradigm X è invece possibile tramite il furgone del gruppo di *hackers*: all'interno di essa potete trovare varie fonti di svago compresi numerosi sottogiochi. Sia Paradigm X che i *dungeon* sono rappresentati con un'ambientazione poligonale visualizzata in soggettiva. Il movimento al loro interno avviene tramite segmenti di lunghezza prefissata sullo stile di titoli come **Eye of the Beholder** e **Dungeon Master**: una scelta discutibile che, unita al ridotto dettaglio grafico con cui sono rappresentati i *dungeon*, rende spesso l'esplorazione frustrante e claustrofobica. Difetto che non dovrebbe pesare troppo ai fan più accaniti degli RPG nipponici, ma che potrebbe scoraggiare dall'acquisto l'utenza comune. Un'ulteriore nota negativa dei *dungeon* è la scarsezza di punti in cui è possibile eseguire un salvataggio, ridotta a volte ad un solo *save point*. L'unica possibilità di salvare al di fuori delle aree designate consiste nel *Pause Function System*, un salvataggio temporaneo a cui si accede dopo aver scelto di abbandonare il gioco. Dato che esso viene cancellato automaticamente ogni volta che si rientra in partita, questo sistema è totalmente inutile in caso di morte o *reset* della macchina. L'unica soluzione consiste nel realizzare una copia del suddetto *file* prima di riprendere il gioco in modo da poterlo impiegare in caso di bisogno:

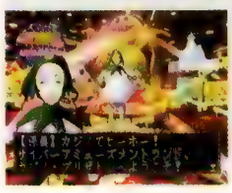
un'operazione laboriosa ma comunque necessaria, dato l'elevato tasso di mortalità caratteristico di alcune aree dei *dugeon*. Un'aggiunta singolare alla meccanica di gioco consiste nel *Visual Quest System*: in alcuni momenti del gioco il protagonista possiede il corpo di un'altra persona e rivive in prima persona eventi chiave della trama. In questa fase si impiegano le abilità e i poteri del personaggio controllato come se si trattasse del proprio: caratteristica questa che incrementa la varietà di gioco, sebbene possa sembrare inizialmente un po' disorientante. In un titolo così dichiaratamente pensato per i giocatori amanti dei classici RPG nipponici, non potevano mancare le tanto discusse imboscate casuali. Le esplorazioni vengono infatti frequentemente interrotte da demoni il cui arrivo è solitamente imprevedibile (a meno di non essere dotati di un sensore apposito). Il sistema di combattimento è quanto di più classico ci possa essere sia dal punto di vista grafico che da quello tecnico. Prima di ogni turno si scelgono gli ordini da assegnare ai componenti del gruppo che poi vengono eseguiti contemporaneamente all'avversario. L'ordine di esecuzione dipende dalla velocità dei personaggi nell'effettuare quel determinato tipo d'azione. L'impossibilità d'interrompere l'azione di gioco in questa fase obbliga il giocatore a scelte ragionate rendendo così l'esito dei combattimenti meno scontato di altri RPG. Ne consegue ovviamente una maggiore difficoltà di gioco.

LA GUMP

GUMP è un computer portatile che vi dà accesso a svariate funzioni all'interno del *dungeon*. Inserendo delle apposite schede al suo interno potete, ad esempio, rilevare la presenza di demoni nelle vicinanze, usufruire del *Pause Function System* oppure visualizzare una piccola mappa sullo schermo in aggiunta al sistema di *auto-mapping* del gioco. La funzione più interessante del GUMP è però la possibilità di interagire con i mostri avversari. Come avviene in altri titoli della saga di **Megami Tensei**, è infatti possibile dialogare con i propri nemici per ottenere oggetti o addirittura inserirli nel proprio gruppo di gioco. In







DIALOGANDO CON I MOSTRI POTETE ASSOGGETTARLI AL VOSTRO VOLERE.

Soul Hackers però riuscire a convincere i mostri a passare dalla nostra parte è un'operazione ancora più complessa: sono diverse infatti le sequenze che portano ad un rifiuto o peggio ad un'aggressione da parte loro. Inutile dire che, essendo i dialoghi in giapponese, l'unica speranza per chi non conosce la lingua è andare a caso e cercare di memorizzare le risposte che portano ai vantaggi migliori. L'umore del mostro con cui si colloquia influisce sull'esito dell'incontro: se vedete una faccina verde sorridente di fianco al suo nome avete buone possibilità di concluderlo in modo positivo. Una volta posseduti i mostri, potete evocarli e posizionarli al vostro fianco durante il combattimento. Da notare che non sempre essi rispettano i vostri ordini: è meglio lasciare I mostri meno ubbidienti liberi di decidere l'azione da compiere altrimenti si indisporranno maggiormente. Un altro elemento da considerare è il costo di punti magia necessario per mantenere gli esseri evocati durante l'esplorazione. E' quindi necessario cercare il giusto bilanciamento tra consumo energetico e potenziale offensivo. Dato che i mostri non si evolvono con il passare del tempo, essi rischiano di diventare rapidamente obsoleti. Per questo motivo dovete utilizzare il GUMP o i negozi appositi per fonderli tra di loro, in modo da generare creature più potenti. Fino a tre mostri possono essere "fusi" insieme nei *Pet Shop*, mentre utilizzando il vostro computer portatile potete unirne solo due alla volta (e con un discreto consumo di energia magica). All'interno dei *Pet Shop* potete anche scaricare un minigioco per PocketStation (10 blocchi). I continui cambiamenti del gruppo di gioco forniscono a **Soul Hackers** una varietà ed un fattore strategico elevato.

FOR FANS ONLY

Con la sua componente grafico-sonora essenziale e la sua complessità di gioco, **Soul Hackers** è un gioco di ruolo adatto unicamente agli appassionati di questo genere che abbiano almeno un minimo di dimestichezza con il giapponese. Molto più adatto al grande pubblico sembra essere invece **Persona 2**, ennesimo *spin-off* di **Megami Tensei** mostrato nel gioco sotto forma di demo giocabile. Titolo il cui adattamento non dovrebbe per altro subire la medesima sorte di **Soul Hackers**. Almeno stando a quanto dichiara Atlus...

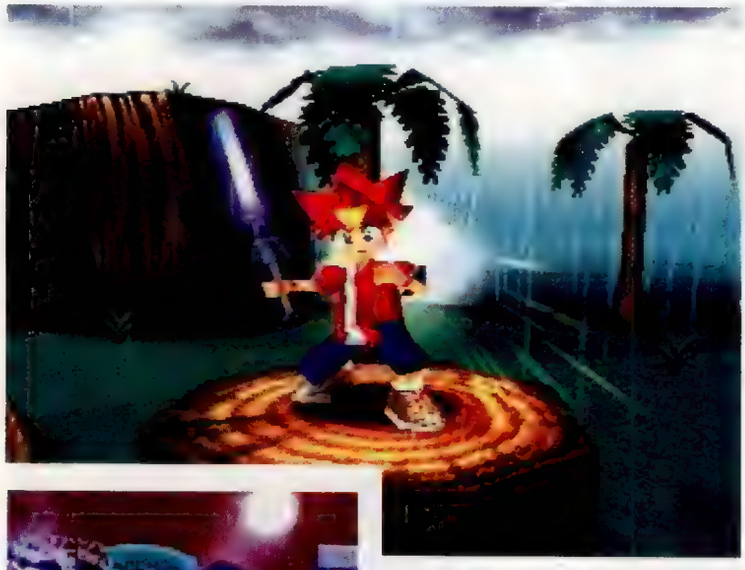
Diego Cortese

VOTO **79%**

DURANTE IL PASSAGGIO DI LIVELLO DI ESPERIENZA È IL GIOCATORE A SCEGLIERE QUALI CARATTERISTICHE AUMENTARE.

APE ESCAPE

Non fatevi ingannare dai deliri di un povero recensore psicopatico: **Ape Escape** è un buon *platform*. Afflitto da qualche noioso difetto, questo sì, ma un buon *platform*. Punto. Certo che...



SCIMMIE. SCIMMIE ADDORMENTATE, SU DISCHI VOLANTI, ARMATE DI MITRA, A PRENDERE IL SOLE. SCIMMIE PER TUTTI I GUSTI. MANCA SOLO LA SCIMMIA RECENSORE...

IL POLIGONO C'È, IL POLIGONO NON C'È. IL POLIGONO È DAVANTI, IL POLIGONO È DIETRO... E' QUESTO CHE SI INTENDE PER LA MAGIA DEI VIDEOGIOCHI?

Versione:	Europea
Casa:	SCEI
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1
Genere:	Platform

APE ESCAPE DOVREBBE RAPPRESENTARE, nelle intenzioni di Sony, il *platform* tridimensionale definitivo da contrapporre alla concorrenza, efficacemente posizionata in ambito 3D e, soprattutto, munita di ben remunerative e amene *mascotte* da proporre sul mercato videoludico. Dal nostro punto di vista è invece un'occasione mancata. Pochi passi da un dovuto acquisto. La testimonianza che, nonostante l'organica carenza di idee, l'Olimpo dei pregiati titoli rimane poco affollato perché comunque, vista la massa di videogiocatori, è possibile vendere degnamente anche non rischiando crisi ipertensive da troppo lavoro. Però stavolta dispiace, perché avremmo potuto raccontare di un egregio prodotto da consigliare senza riserve. Invece dovremo chiudere questa *review* con un "consigliato a..." che in fin dei conti annoia...

BANANA REPUBLIC...

Poche storie. Specter, una scimmia da laboratorio, viene in possesso di un casco potenziatore di facoltà intellettuali. Raggiunta la coscienza delle sue capacità libera i propri consimili e li sparpaglia, grazie ad una macchina del tempo, lungo ogni epoca e luogo. La sua intenzione è di modificare il corso della storia e di innalzare le scimmie al ruolo di specie dominante. La vostra quella di catturare ogni primate innaturalmente disperso nel continuum temporale. Questo è quanto. Assuefatti alla lunga e deleteria tradizione degli eroi al salvataggio di principesse turniste possiamo anche ritenerci fortunati. Soprattutto perché s'insinua il sospetto che per un *platform* questo sia più che sufficiente. E allora, se così vuole natura, passiamo ad altro...

La principale caratteristica di differenziazione di **Ape Escape** rispetto ad altri platform 3D è, senza dubbio, il sistema di controllo. Lungi dall'essere esempio per le generazioni future, e pur dando adito ad iniziali dubbi, l'approccio che il team di sviluppo ha voluto dare all'interfaccia di gioco si rivela complessa ma, al tempo stesso, apprezzabile per funzionalità ed efficacia. Esauriti i primi minuti di perplessità alla constatazione che, se non muniti di Dual Shock, sarete banditi per sempre dal giocare ad **Ape Escape**, si fa spazio la curiosità e la sperimentazione. La fredda cronaca: lo *stick* analogico sinistro ha la funzione di controllo del personaggio (incluso il tasto **R3** per abbassarsi), il *d-pad* muove la telecamera, i 4 tasti principali selezionano una delle armi o dei *gadget* impostati, lo *stick* analogico destro vi permette di brandire la vostra amata arma da offesa o quant'altro vi sia capitato per mano. Il resto, salto incluso, è delegato ai tasti dorsali. Una scelta come tante (per di più adattabile ad un *pad* tradizionale) se non fosse per la possibilità, apprendibile nel corso del gioco, di manovrare differentemente, e sempre con efficacia, eventuali mezzi di trasporto e, soprattutto, i più differenti *gadget*. Anche la scelta di sacrificare i quattro tasti superiori del pad Sony per la rapida selezione degli oggetti assume senso in questa luce: usare e cambiare in continuazione aggeggi diversi è infatti soddisfacente per l'esperienza videoludica e dona una sottiletta di varietà a tratti irrinunciabile. In **Ape Escape** non esistono *gadget* inutili: ognuno di essi va guadagnato accumulando *stage* risolti ed è degno di un meraviglioso pacchetto di patatine. Semplice, plasticoso e originale. Niente vorremmo di più. Individuate il maledetto primate con il vostro radar, volate sulla piattaforma superiore grazie alla mini-elica, azionate l'inaccessibile meccanismo per mezzo della (*omissis*) *and so on*. Avvicinatevi alla scimmia di turno strisciando per non allarmarla, storditela con un colpo di spada laser e quindi, con estremo gaudio, acciuffatela con il retino. Vogliamo dirla tutta? Solid Snake, sei un dilettante...

VIAGGI & MIRAGGI

Altro giro, altro discorso. Se avete smesso di leggere per precipitarvi rovinosamente verso il negozio di videogiochi più vicino sappiate che non accetteremo reclami di sorta. L'analisi tecnica di **Ape Escape**, infatti, per quanto non rovinosa, è comunque in controtendenza rispetto al resto del giudizio. Per prima cosa l'*engine* poligonale. Due punti. Poligoni fantasmi, orizzonte limitato e generale incompatibilità tra il concetto di *z-buffer* e gli sviluppatori. Punto e virgola. *Textures* a tratti grezze e propense all'aggiustamento prospettico arbitrario. Punto. Tutti difetti più o meno marcati, fastidiosi all'occhio e, ogni tanto, anche al gioco stesso. Ma molti, forse, ci faranno poco caso. Per quanto riguarda il sistema di gestione delle visuali siamo costretti ad un discorso quantomeno simile. Nonostante la telecamera sia controllabile tramite *d-pad*, attendere che si ricollochi automaticamente dietro la schiena del personaggio è infatti questione di ere geologiche. Obbligato quindi il ricorso al riposizionamento manuale tramite **L1**, processo che, per quanto rapido, riesce a scatenare occasionali risse con il cameraman virtuale. E ancora. Dal punto di vista sonoro il parlato in italiano c'è, un livello di recitazione decente no, gli effetti sonori vorrei

vedere, la musica è stata scritta. O meglio, ne sono stati scritti alcuni secondi per quadro, poi "loopati" e organizzati in temi ridondanti e anonimi, meritevoli di pulsante "*mute*" del telecomando. Scordatevi inoltre FMV da mascella radente il suolo o intermezzi in tempo reale di valutabile qualità. Questo non vuol dire che il tutto possa scatenare crisi di rigetto (molti quadri sono anzi piacevoli da perlustrare e i difetti passano spesso in secondo piano), ma è certo che l'idea che scaturisce dal giocare ad **Ape Escape** sia quella di una programmazione a tratti lacunosa e superficiale, soprattutto nella cura dei dettagli. I caricamenti rapidi da CD e gli altrettanto agevoli salvataggi su *memory card*, oltre ad un'implementazione egregia delle vibrazioni del Dual Shock, non risolvono il dilemma. A conti fatti, chi ha visto **Crash 3** avrà voglia di sapere perché Naughty Dog sì e Sony no...

BAMBINI VENITE PARVULOS...

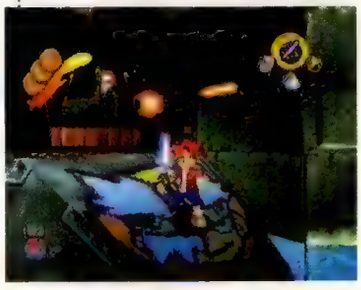
Ape Escape è il titolo che comprereste al vostro figliolo/nipote/cugino non dotato di diritto di voto e più basso del metro e 50. Ed è il titolo con il quale, comunque, vi potreste divertire anche voi. Già dalla struttura dei livelli, inizialmente minimali e sempre più complessi con l'avanzare del gioco, il titolo Sony denuncia un'impostazione mirata ai più piccoli. Ma anche il livello di difficoltà, non settabile e generalmente medio-basso, si pone sulla stessa "linea strategica", così come la presenza di un sistema di *tutorial* presente praticamente fino alla fine dell'avventura. Quello che però non si spiega è la poca cura per altri aspetti del gioco. Posto che l'*under 12* abbia una minore propensione a preoccuparsi per *bad clipping* e *z-buffer* vari, pare sensato credere che sia attirato da personaggi simpatici e atmosfera fumettosa. **Ape Escape** offre invece qualche scimmia schizofrenica e strepitante (certo spassosa) e poco più. Dei personaggi presenti solo Spike, il protagonista, si difende con un buon taglio di capelli e qualche colore addosso; gli altri risultano invece generalmente inespressivi e anonimi, simili negli attacchi e privi di attrattiva per il giocatore (a parte poche eccezioni). Se non si vuole affrontare l'indecoroso paragone con **Mario 64** (dotato di maggiori possibilità dalla piattaforma stessa su cui fu programmato), basta rifarsi a **Spyro the Dragon**: antagonisti gustosi e originali, il tutto in pochi, spigolosi poligoni. L'alternarsi di *stage* graficamente e strutturalmente appassionanti e di altri tendenzialmente soporiferi è un altro arcano. Per quanto riguarda la longevità (comunque buona) è ancora un'altra storia. Ogni *stage* viene affrontato la prima volta con l'obiettivo di acciuffare un numero limitato di scimmie, quindi vi si può far ritorno per catturare le restanti bestiacce marroni e le monete speciali sparse qua e là. Terminata anche questa non vi resta che tentare il *time attack*, gara di caccia limitata ad alcuni esemplari e da compiere in tempo record. La propensione alla rigiocabilità è, in quest'ultimo caso, tendenzialmente bassa, visto che l'obiettivo richiede una pianificazione ed un'assenza di contrattempi che a molti potrebbe provocare disturbi nervosi più che diletto. Lo stesso riaffrontare i vecchi *stage*, sia per la struttura lineare di molti di essi che per l'assenza di missioni alternative al safari scimmio-centrico, non ha l'attrattiva che dovrebbe. Abaco alla mano **Ape Escape** è in definitiva un buon *platform*, indicato soprattutto ai più piccoli e ai "non esigenti". Dispiace che il team di sviluppo non abbia lavorato di più su elementi come l'*engine* poligonale, le musiche o il *character design*, cosa che sarebbe valsa al titolo Sony un giudizio parecchio diverso. Dispiace perché avremmo potuto scrivere di un gioco da non perdere, invece vi abbiamo annoiato con un altro "consigliato a...".

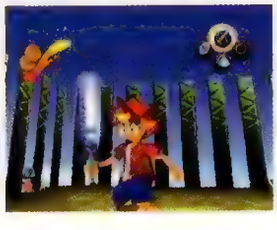
Ivan Fulco

VOTO **83%**

DICESI "GOMMONE DI APE ESCAPE": QUEL MEZZO DI TRASPORTO MUNITO DI DUE REMI, OGNUNO CORRISPONDENTE AD UNO *STICK* ANALOGICO DA RUOTARE PER PROCEDERE ALLA CORRETTA REMATA". POSTILLA: "SE RIUSCITE AD ANDARE DRITTI SCRIVETE IN REDAZIONE..."

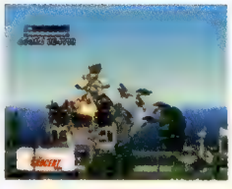
AVVISO VERSIONE 2.0: APE ESCAPE È GIOCABILE SOLO CON UN DUAL SHOCK. OGNI *PAD* NON ANALOGICO VIENE DERISO E SCHERNITO DAL SISTEMA DI CONTROLLO. E NON DITE CHE NON VI AVEVAMO AVVERTITO.





RAMPAGE UNIVERSAL TOUR

Mostri giganti che distruggono palazzi, cittadini che scappano cercando invano di salvarsi, scene apocalittiche... Tranquilli, non si tratta del solito titolo dedicato a Gozzilla, Mothra & C. ma del seguito del mitico **Rampage**. Anzi, a pensarci bene, cominciate pure a preoccuparvi...



Versione:	Europea
Casa:	Midway
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1-3
Genere:	Azione

LE MOSSE SEGRETE SONO L'UNICA NOVITÀ DI RAMPAGE UNIVERSAL TOUR... IL RESTO? TUTTO GIÀ VISTO, TUTTO VECCHIO, TUTTO POCO DIVERTENTE.

DOPO LA CATTURA DEI TRE MOSTRI giganteschi che per decenni hanno terrorizzato le più famose metropoli mondiali, sembrava proprio che i cittadini potessero finalmente tornare a vivere in maniera normale. Certo, il rischio di essere rapinati, picchiati o addirittura ammazzati in pieno giorno era sempre presente, ma perlomeno non poteva più accadere di vedere la propria abitazione rasa letteralmente al suolo dai pugni di un enorme gorilla o, ancor peggio, di diventare il pasto di un lucertolone gigante. Purtroppo, visto che siamo nel mondo dei videogiochi dove l'imprevisto è sempre dietro l'angolo, a causa di qualche esperimento malriuscito nel solito laboratorio gestito dal solito scienziato pazzo, nuove creature hanno subito mutazioni genetiche e si preparano a vagare in Europa, America o Asia, sia nel tentativo di liberare i propri simili che, più semplicemente, per causare un po' di sana devastazione. Ecco quindi che un ratto, un rinoceronte e un'aragosta si preparano a seguire le orme dei propri predecessori in **Rampage Universal Tour**, titolo che potremmo tranquillamente definire "fotocopia" del precedente episodio. Le uniche differenze che caratterizzano questa nuova edizione rispetto al suo esimio predecessore infatti, oltre alla già citata presenza di tre nuovi personaggi, sono l'eliminazione dei *continue* infiniti (anche se è possibile salvare su *memory card*) e la possibilità di utilizzare delle devastanti super-mosse per creare maggiore scompiglio e distruzione. Quando la barra energetica posta sotto l'indicatore vitale avrà raggiunto il livello massimo, infatti, potrete eseguire attacchi roteanti, cariche rapidissime e molto altro per eliminare in pochi attimi alcune costruzioni oppure i poveri abitanti che stanno cercando invano di bloccarvi con armi di vario genere. Oltre ai soliti carri

LA PAROLA "UNIVERSAL" NEL TITOLO È STATA INSERITA PERCHÉ ALCUNI LIVELLI SONO AMBIENTATI SU ALTRI PIANETI. COSA CAMBIA IN QUESTI *STAGE*? NIENTE, OVVIAMENTE.

armati, in **Rampage Universal Tour** dovrete affrontare elicotteri, aerei a reazione che attraversano a tutta velocità lo schermo abbandonando a tappeto il proprio carico di bombe oppure più piccoli, ma sempre fastidiosi, soldati che, appostati all'interno dei palazzi o a terra, continuano a sparare. Proprio i soldati, insieme con i normali cittadini, rappresentano la principale forma di nutrimento per i giganteschi mostri, che sembrano gradire molto le carni umane. Non è questo però l'unico modo di rifocillarsi, dato che, sparsi all'interno dei palazzi, si possono trovare frutti, tranci di pizza, confezioni maxi di patatine e decine di altri alimenti che riforniscono il mostro di energia. Bisogna però fare attenzione dato che si possono raccogliere anche oggetti che, oltre a provocare una reazione non piacevole, causano la perdita di preziosa energia vitale. Come avrete già capito a questo punto, il problema principale di **Rampage Universal Tour** è la totale mancanza di varietà; continuare a distruggere palazzi per 125 livelli (peraltro tutti molto simili, se non identici) non è il massimo del divertimento e neanche la presenza di alcuni *bonus stage*, unita alla possibilità di giocare con due amici contemporaneamente, riesce a incrementare i valori di giocabilità e longevità. Solo la realizzazione tecnica si attesta su livelli vicino alla sufficienza, ma è veramente troppo poco per un titolo tutto sommato deludente.

Marco Ravetto

VOTO **60%**

CONSOLE GAMES

VENDITA VIDEOGIOCHI CONSOLE
Via Empolese, 36 • 51015 • Monsummano T. (PT)
Tel. (0572) 953618 • Fax. (0572) 951864
A 2Km dall'uscita del casello
di Montecatini Terme • Ampio parcheggio
Aperto la domenica • Chiuso il martedì

TUTTE LE NOVITÁ IN ANTEPRIMA
IMPORTAZIONE DIRETTA VASTO ASSORTIMENTO
DI ACCESSORI ED USATO A PREZZI ECCEZIONALI.

PlayStation · SEGA SATURN · NINTENDO 64 · Dreamcast. · PC cd rom

VIENI A TROVARCI NEL NOSTRO GRANDE NEGOZIO A SOLI 2 KM
DALL' USCITA AUTOSTRADALE DI MONTECATINI TERME DIREZIONE
MONSUMMANO T. - AMPIO PARCHEGGIO
ORARIO 9.30 - 13.00 / 15.30 - 20.00 CHIUSO IL MARTEDI

DA NOI SOLO GIOCHI ORIGINALI

REVIEW

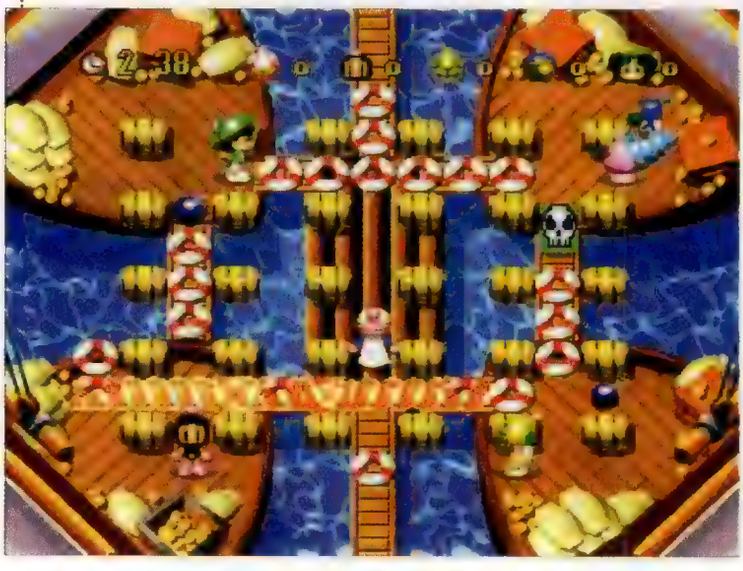
BOMBERMAN

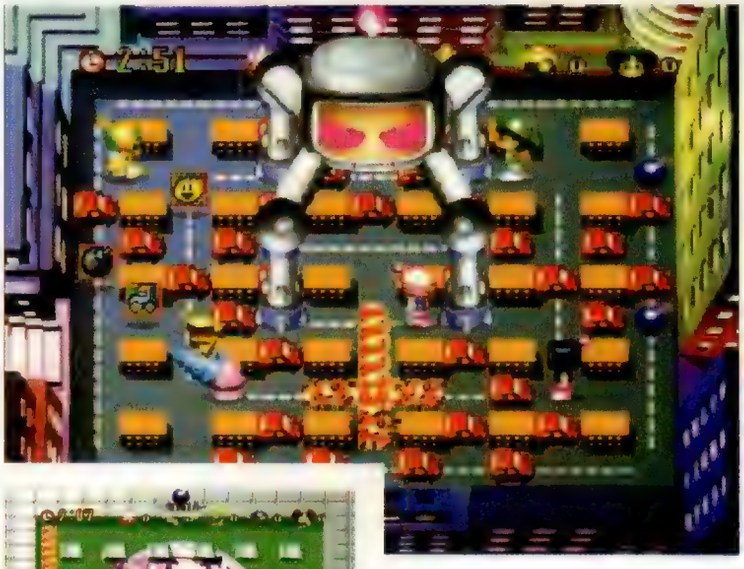
Se il sogno della vostra vita è sempre stato quello di impersonare un pupazzo colorato e scagliare a più non posso bombe contro altri pupazzi... beh, avete trovato il titolo adatto a voi.

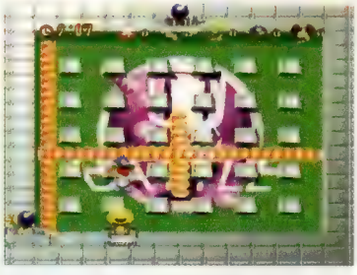
Versione:	Europea
Casa:	Hudson
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1-5
Genere:	Azione

LASCIATE UNA BOMBA AI PIEDI DEL NEMICO E... *BOOM!* TUTTO QUI.

NELLA MIGLIORE TRADIZIONE DI **BOMBERMAN** SONO PRESENTI *POWER-UP* CHE INCREMENTANO IL POTENZIALE DISTRUTTIVO DELLE BOMBE.

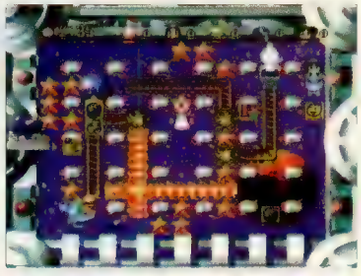


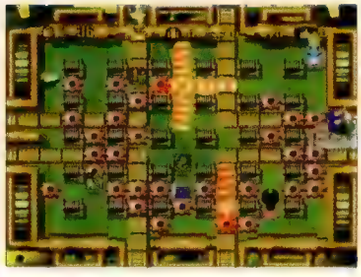




LA SAGA DI BOMBERMAN, EROE CHE a colpi di esplosivo ha divertito milioni di videogiocatori, sta vivendo un periodo decisamente buio: le ultime produzioni che lo vedono protagonista infatti, siano essi *platform game* più o meno classici o *racing game* demenziali, hanno dimostrato una preoccupante mancanza di idee da parte dei programmatori Hudson, i quali, abbandonato l'approccio grafico e la struttura dell'originale, vagano come naufraghi su una zattera in balia delle correnti. Correnti che hanno ora convinto la casa nipponica a immettere sul mercato una conversione perfetta del primo episodio di **Bomberman**, abbandonando la grafica tridimensionale e tornando al "piatto" 2D. Purtroppo, ad anni dalla sua uscita originale, **Bomberman** mostra in maniera evidente i segni del tempo, soprattutto per quanto riguarda la struttura di gioco della modalità in singolo. Se infatti giocando in compagnia di alcuni amici il divertimento è sempre garantito (ricordiamo che nell'opzione *multiplayer* fino a cinque persone si possono sfidare in un'arena in combattimenti all'ultimo sangue... o meglio, all'ultima bomba), giocando da soli il livello di interesse scema ben presto. L'eccessiva semplicità strutturale del gioco rende **Bomberman** ben presto monotono e, anche la presenza di alcuni diversivi (*power-up* da raccogliere e mostri di fine livello da devastare) non riesce a incrementare la giocabilità e la longevità. In definitiva, l'unica azione da eseguire nel corso del gioco è piazzare bombe su bombe, facendo solo attenzione a non rimanere nei pressi della detonazione per non essere uccisi. Titoli di questo genere, che puntano più sull'immediatezza dell'azione che sulla spettacolarità grafica, richiedono una realizzazione tecnica semplice e funzionale che, non perdendosi in inutili fronzoli, consenta di avere sempre ben visibile la posizione di ogni elemento sullo schermo: in questo settore **Bomberman** potrebbe essere quasi preso ad esempio, dato che le varie ambientazioni presenti, discretamente curate, sono funzionali al gioco e non sono mai la causa di morti impreviste. E' anche vero che il possessore medio di PlayStation, abituato a capolavori grafici, potrebbe rimanere deluso dall'impostazione adottata dai programmatori, ma non è certo questo il problema principale che affligge il titolo Hudson; l'elemento che ha influito maggiormente sulla valutazione globale è la semplice considerazione che la struttura di gioco manca di quegli elementi necessari a mantenere elevato l'interesse per un lungo periodo di tempo e, di conseguenza, a giustificarne l'acquisto.

Marco Ravetto





VOTO **65%**

ECCEZIONALE!!!!!

NIGHTMARE GAMES

via del Can Bianco, 19 - tel. 0573/28203 - PISTOIA

PRESENTA IL 5 SETTEMBRE 1999

L'APERTURA DEL NUOVO MEGA POINT NIGHTMARE GAMES A QUARRATA – VIA PISTOIA, 34 – A 30 METRI DALLA PIAZZA CENTRALE UN' OASI DI 180 MQ. A TUA DISPOSIZIONE.

. . .

AL 1° PIANO TROVERAI PLAYSTATION, NINTENDO 64, DREAMCAST, GADGET, MODELLISMO E SOFT AIR A PREZZI ECCEZIONALI !!!

. . .

AL PIANO TERRA AD ASPETTARTI CI SARA' UNA FANTASTICA VIDEOTECA CON TUTTE LE NOVITA' A NOLEGGIO E IN VENDITA BY HOLLYWOOD VIDEOSTORE.

. . .

VI RICORDIAMO CHE VENENDOCI A TROVARE IL 5 SETTEMBRE 1999, GIORNO DELL'INAUGURAZIONE, TI ASPETTERANNO , SOLO PER QUESTO GIORNO, DELLE FANTASTICHE PROMOZIONI . ECCO ALCUNI ESEMPI:

PLAYSTATION + DUAL SHOCK	L. 235.000
MEMORY CARD NIGHTMARE	L. 8.500
JOY PAD NIGHTMARE	L. 7.500
DUAL SHOCK DA ...	L. 27.900
GIOCHI PSX DA ...	L. 29.900
GIOCHI N64 DA ...	L. 69.900
GIOCHI DREAMCAST DA ...	L. 89.000
ECC., ECC. ECC. !!!!!!!!!!!!!	

NON VENIRCI A TROVARE SARA' IL TUO INCUBO PEGGIORE!

NIGHTMARE GAMES VI RICORDA ANCHE CHE E' DISPONIBILE IL LISTINO RIVENDITORI ED IL CONTRATTO FRANCHISING DA RICHIEDERE ALLO 0573/28203 OPPURE MANDARE UN FAX ALLO 0573/509833.

REVIEW

BOMBERMAN FANTASY RACING

Il filone automobilistico-demenziale, reso popolare da **Super Mario Kart**, può contare ora su un nuovo adepto. Salite sul vostro coniglio da corsa, prendete in mano una bomba e preparatevi a partire!

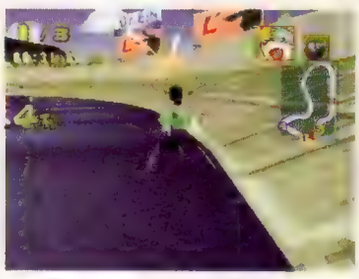
Versione:	Europea
Casa:	Hudson
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Guida

NELLA MIGLIORE TRADIZIONE DEL GENERE SONO PRESENTI DIVERSE SCATOLE CHE, UNA VOLTA DISTRUTTE, LASCIANO PER STRADA POTENTI *POWER-UP*.

E' TRISTE VEDERE UN PERSONAGGIO del "calibro" di Bomberman associato a un titolo come questo. L'idea di sfruttare la popolarità del bombarolo pazzo, che ha offerto nel corso degli anni tanto divertimento ai videogiocatori di tutto il mondo, per attirare qualche possibile acquirente è decisamente squallida, come sono purtroppo squallide tutte le caratteristiche di **Bomberman Fantasy Race**, partendo dalla struttura di gioco per arrivare alla realizzazione tecnica. Ispirato chiaramente ai vari **Super Mario Kart**, **Diddy Kong Racing** e compagnia bella, **BFR** mutua dai titoli appena citati l'idea di base, non riuscendo purtroppo a riprodurne la giocabilità e la longevità: principale pecca del titolo distribuito in Europa da Virgin è certamente il sistema di controllo, tra i peggiori mai provati in un titolo del genere. La risposta ai comandi infatti non è sempre precisa e anche dopo un periodo di allenamento può capitare di perdere il controllo del coniglio senza apparenti motivazioni. Frustrante, soprattutto se consideriamo che è proprio questo l'elemento di maggiore difficoltà: gli avversari controllati dalla CPU non sono in grado di garantire una sfida di buon livello, anche se riescono, di tanto in tanto, a sfruttare al meglio le numerose armi sparse nelle piste e a causare ingenti danni. L'unico elemento degno di nota, che riesce a rendere il gioco leggermente più vario, è proprio la presenza di armi che, inserite nei soliti cubi, consentono di eliminare con rapidità e precisione gli altri concorrenti. Veramente troppo poco per un titolo che non riesce a divertire neanche nella modalità di gioco in doppio; sfidando un amico si possono trovare maggiori spunti di interesse, ma in titoli di questo calibro le migliorie sono quasi impercettibili. Ad aggravare la situazione e a rendere **Bomberman Fantasy Race** uno dei peggiori titoli prodotti in questi ultimi mesi ci pensa poi la realizzazione tecnica, lacunosa sia nella grafica che nel sonoro. Il titolo Hudson è caratterizzato da animazioni e fondali assolutamente scadenti e da musiche ed effetti di scarsa fattura. Speriamo che la parabola discendente che sembra aver colpito tutti i titoli che hanno come protagonista il mitico Bomberman sia giunta al suo punto più basso, anche perché immaginare un titolo peggiore di **Bomberman Fantasy Race** è onestamente difficile e, soprattutto, abbastanza deprimente.

Marco Ravetto

NEANCHE IL GIOCO IN COPPIA RIESCE A RISOLLEVARE IL NOSTRO GIUDIZIO SU UN TITOLO GLOBALMENTE DELUDENTE.



VOTO **33%**

GIOCHI Sony Playstation EUR/USA

Suikoden 2	TELEFONARE
Star Ocean	TELEFONARE
V-Rally 2	TELEFONARE
Castrol Honda Superbike	TELEFONARE
Street Fighter Alpha 3	TELEFONARE
Quake 2	TELEFONARE
Lunar	L. 165.000
Shadow Madness	L. 149.000
Xenogears	L. 119.000
Metal Gear Solid	L. 105.000
Sport Cars GT	L. 105.000
Driver	L. 99.000
Star Wars Episode 1	L. 99.000
Alien Resurrection	L. 99.000
Carmageddon 2	L. 99.000
Iss Pro 99	L. 99.000
Need for speed 4	L. 99.000
Syphon Filter	L. 99.000
Akuji	L. 99.000
Legacy of Kain 2	L. 99.000
Gex 3	L. 99.000
Monaco GP 2	L. 99.000
Rainbow Six	L. 99.000
Cool Boarders 3	L. 99.000
Toca 2	L. 99.000
Crash Bandicot 3	L. 99.000
Colony Wars Vendetta	L. 99.000
Oddworld's 2	L. 99.000
Wild 9	L. 89.000
Ninja	L. 89.000
Batman & Robin	L. 50.000
Motorhead	L. 50.000
Bomba '98	L. 50.000

OFFERTISSIME

Crash Bandicot 3 (USA)	L. 50.000
Contender	L. 50.000
Nuclear Strike	L. 35.000
Rascal	L. 35.000
Diablo	L. 35.000
Unholy War	L. 35.000
Snow Break	L. 35.000
Bushido Blade	L. 35.000
Forsaken	L. 35.000
Grantour Racing '98	L. 35.000
Spider	L. 35.000
Speadster	L. 35.000
Red Asphalt	L. 35.000
Jet Moto	L. 35.000
Dark Forces	L. 35.000
Perfect Weapon	L. 35.000
Power Boat	L. 35.000
Epidermic	L. 35.000
Iran & Blood	L. 35.000
Assalt Ring	L. 35.000
Hi Octane	L. 35.000
Hard Ball 5	L. 35.000
Po Ed	L. 35.000

GIOCHI NINTENDO 64

Carmageddon	TELEFONARE
Lego Racer	TELEFONARE
Gaunlet Legends	TELEFONARE
Superman 64	TELEFONARE
Tonic Trouble	TELEFONARE
Rayman 2	TELEFONARE
Tonic Trouble	TELEFONARE
Star Wars Episode 1	TELEFONARE
South Park	L. 109.000
Turok 2	L. 109.000
Star Wars 2	L. 109.000
Wipeout 64	L. 129.000
Duke Nuken Zero Hour	L. 125.000
Missical Ninja 2	L. 119.000
Quake 2	L. 119.000
NBA Courtside	L. 89.000
Bombermarm Heroes	L. 89.000
Olympic Hokey 98	L. 89.000
1080 Snowboardin	L. 89.000

OFFERTISSIME

Nagana Winter Olympic	L. 49.000
Yoshi's Story	L. 49.000
Dual Heroes	L. 49.000
Wild Choppers	L. 49.000
NBA in Zone '98	L. 49.000
Mace the Dark Age	L. 49.000
Goemon	L. 49.000
Clay Fighter	L. 49.000
Bomberman 64	L. 49.000
Blast Dozer	L. 49.000
Doreamon	L. 49.000
Hexen	L. 49.000
Trouble Maker	L. 49.000

GIOCHI Sega Saturn

Marvel VS Street Fighter	L. 139.000
King of Fighter Best Collection	L. 169.000
Guardian Force	L. 69.000
Panzer Dragon RPG	L. 69.000
Battle Gare GGA	L. 69.000
Capcom generation 3	L. 69.000
Burning Ranger	L. 69.000
Winther Heat	L. 69.000
Dodon Pachi	L. 69.000
Bomberman Fight	L. 69.000
Sonic R	L. 69.000
Dungeons & Dragon	TELEFONARE

OFFERTISSIME

Willy Wombat	L. 40.000
Toki...	L. 40.000
Dai Suku	L. 40.000
Strong Style	L. 40.000
Zero You Champ Dozzy I	L. 40.000
Cube Battle	L. 40.000
Henry Explorers	L. 40.000
Batman Forever	L. 40.000
Virtual On	L. 40.000
Gebockers	L. 40.000
Robo Pit	L. 40.000
College Slam	L. 40.000
Last Gladiators	L. 40.000
Quantum gate 1	L. 40.000
Hyper Reverthion	L. 40.000
Chase H.Q.	L. 40.000

PER I TITOLI NON IN ELENCO TELEFONARE

GIOCHI Sony Playstation Jap

Ace Combat 3	L. 149.000
Ciber Org	L. 149.000
Gun Gauge	L. 139.000
Rasetsu Noken	L. 139.000
Last Blade	L. 129.000
Captain Commando	L. 129.000
Gran Turismo	L. 129.000
Rally de Africa	L. 109.000
Destrega	L. 109.000
Over Bloop 2	L. 109.000
Puzzle Bobble 4	L. 109.000
Gun Ballet 2	L. 109.000
Siluette Mirage	L. 109.000
Tunder Force V	L. 89.000
Enigma	L. 89.000
Tekken 3	L. 89.000
Xenogears	L. 89.000
Bokandesuyo	L. 89.000
Bomberman World	L. 89.000
Sokaigi	L. 89.000
Metal Gear Soild Integral	TELEFONARE
Rival School 2	TELEFONARE
Fatal Fury 3 D	TELEFONARE
Assault Suit Valken 2	TELEFONARE
Toshinden Subaru	TELEFONARE
Front Mission 3	TELEFONARE
Racing Lagoon	TELEFONARE
Ape Escape	TELEFONARE
Granturismo 2	TELEFONARE
Dino Crisis	TELEFONARE

OFFERTISSIME

Side Pocket 3	L. 50.000
Rockman Adventure	L. 50.000
Blue Sabre Knights	L. 40.000
Ray Tracer	L. 40.000
Over Blood	L. 40.000
Expert	L. 40.000
Extreme Power	L. 40.000
Shatcher	L. 40.000
Metal Jacket	L. 40.000
Exector	L. 40.000
Night Striker	L. 40.000
Dark Seed	L. 40.000
Wizardry VII	L. 40.000

PORTACHIAVI

Tekken 2 e 3
King of Fighter
Evangelion
Super Robot Taisen
Marvel Super Heroes

LE OFFERTISSIME SONO VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE

GIOCHI Dream cast

Virtua Striker 2	TELEFONARE
Soul Calibur	TELEFONARE
Shen Mue Chapter	TELEFONARE
Redline Racer	TELEFONARE
Giant Glam	TELEFONARE
Yochi Mu Wo Miru	TELEFONARE
Shuto Ko Battle	TELEFONARE
King of Fighter '98	TELEFONARE
Climax Landers	TELEFONARE
Get Bass	TELEFONARE
House of Dead II	TELEFONARE
Gundam Side Story	L. 149.000
Dinamite Dekka 2	L. 145.000
Space Griffon	L. 139.000
Street Fighter Zero 3	L. 139.000
Marvel Vs Capcom	L. 139.000
Super Speed Racing	L. 139.000
Blue Stinger	L. 139.000
Monaco GP II	L. 139.000
Sonic Adventure	L. 139.000
Power Stone	L. 139.000
Virtua Fighter 3	L. 139.000
Sega Rally 2	L. 129.000
Tetris 4D	L. 119.000
Incomming	L. 119.000
Sengoku Turb	L. 99.000
Aero Dancing	L. 99.000
Juli	L. 99.000

ACCESSORI

Puru Puru Pack	L. 69.000
Volante con Vibrazione (PSX)	L. 149.000
Joy Pad Dreamcast	L. 69.000
Visual Memory Dream Cast	L. 69.000
Adattatore+Action Reply PSX	L. 49.000
Pad Dual Shock PSX	L. 55.000
RGB Scart Dream Cart	L. 39.000
Joy Pad DX ss	L. 39.000
RGB Scart PSX	L. 28.000
AV Cablo Gold N 64	L. 38.000
Grip Controller PSX	L. 35.000
SVHS N64 PAL	L. 30.000
Memory Pak N 64	L. 29.000

CONSOLE

Sony Playstation PAL	L. 249.000
Sony Playstation Dual Shock Universale	L. 350.000
Dreamcast	TELEFONARE

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

I PREZZI POSSONO VARIARE SENZA PREAVVISO

GO GO GAMES

GO GO GAMES
P.le della Libertà, 5
60019 SENIGALLIA (AN)
TEL. e FAX 071/65188

ORARIO ESTIVO
mattino
9,30 - 12,30
pomeriggio
17,00 - 20,00
CHIUSO LUNEDI' MATTINA

NOVITA' DA TUTTO IL MONDO
IMPORTAZIONE DIRETTA DA: STATI UNITI, HONG KONG

POSSIBILITA' DI **PAGAMENTO RATEALE** CON UN VANTAGGIOSO FINANZIAMENTO (spesa minima L. 500.000)

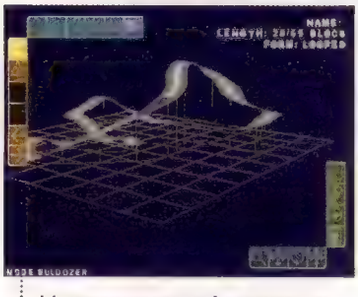
I PREZZI ELENCATI COMPRENDONO L'IVA

NOMI E MARCHI SONO DI PROPRIETA' DELLE SINGOLE CASE PRODUTTRICI

V-RALLY CHAMPIONSHIP EDITION 2

"Destra, sinistra, due volte destra, basso... Basso? Come sarebbe a dire basso? Ma porca zozza, questa è la lista delle mosse per ottenere i personaggi segreti in **Tekken Tag Tournaaaaaaa**..." SBARACRASH!!!

Versione:	Europea
Casa:	Infogrames
Sviluppatore:	Eden Studios
N°Giocatori:	1-4
Genere:	Guida



L'*EDITOR* DI TRACCIATI È POTENTE, VERSATILE E FACILE DA USARE. COSA VOLETE DI PIÙ DALLA VITA?

"NELLA MIA VITA HO GUADAGNATO moltissimo. Gran parte dei soldi li ho spesi in donne e belle macchine. Il resto invece li ho praticamente buttati via". Più leggo questa frase e più mi convinco che George Best, ex-nazionale inglese di calcio, nonché autore della perla di saggezza di cui sopra, avesse capito tutto della vita. Grezzissimo. Un grande Best (il cognome d'altronde è garanzia di qualità), uno vero, proprio com'è vero il rally. Certo, parlando di discipline automobilistiche, la Formula 1 fa ascolti maggiori, la tecnologia è superiore, le prestazioni più elevate, bla bla bla... Ma siamo seri: l'avete visto Schumacher? Bravissimo, d'accordo, ma riesce a trasmettere più emozioni un film con JeanClaude Van Damme. Vogliamo parlare dei mezzi che pilotano? Si chiamano "auto" solo perché hanno quattro ruote e un motore, ma non c'entrano nulla con le automobili che guidiamo tutti i santi giorni. E, *dulcis in fundo*, non dimentichiamo che il Campione del Mondo di Formula 1 è un certo Mika Hakkinen... Adesso ditemi che la Formula 1 è uno sport vero. Il rally è l'esatto contrario: è fatica, è sudore, è il rischio di ribaltarsi ad ogni curva cieca o di investire un animale a 150 km/h. Il rally sono i team privati che mettono a punto la macchina per tutto l'anno per poter correre sul tracciato "di casa", sono le riparazioni frenetiche fra una tappa e l'altra, dove non si va troppo per il sottile e se un pezzo di carrozzeria dà fastidio viene staccato a martellate, sono le prove speciali sospese all'ultimo minuto perché c'è troppa gente ai bordi della pista. Tutte qualità che Eden Studios ha cercato di riproporre nel proprio nuovo titolo automobilistico, **V-Rally Championship Edition 2**...

EASY LEFT

Basterebbero poche righe per descrivere efficacemente il nuovo titolo di Infogrames: **V-Rally 2** è tutto quello che potreste aspettarvi da un gioco di rally per PlayStation nel 1999. I programmatori francesi, infatti, devono aver speso parecchie serate a testare i classici del genere automoblistico, come **Colin McRae Rally** e **GranTurismo**, perché l'influenza di questi titoli è davvero evidente, soprattutto per quanto riguarda la giocabilità. Dimenticate il primo **V-Rally**, esageratamente frustrante: Eden Studios ha speso mesi e mesi ad affinare il sistema di controllo, traendo ovvia ispirazione dal titolo Codemasters, e a riprodurre alla perfezione le leggi fisiche, proprio come ha fatto Polyphony un anno e mezzo fa. Il risultato è un gioco realistico e divertente. Già da sole queste qualità basterebbero a garantire un voto globale più che discreto, ma, essendo cresciuto a pane e simulazioni sportive di Electronic

COME IN TUTTI I TITOLI DELL'ULTIMA GENERAZIONE, IL REPLAY DI V-RALLY 2 È UNA DELLE SEZIONI PIÙ ESALTANTI DELL'INTERO GIOCO E PERMETTE DI AMMIRARE L'IMPEGNO PROFUSO DAI GRAFICI DI EDEN STUDIOS.

Arts, si sa, l'utente PlayStation, vuole anche optional e *cotillons*...

...MEDIUM RIGHT...

E allora diamo qualche numero. **V-Rally 2** vi offre la possibilità di pilotare 18 vetture partecipanti al Campionato del Mondo Rally, più 10 mezzi segreti risalenti agli anni passati. Le piste sono 92, divise in 12 nazioni ed altrettante ambientazioni. Quattro le modalità di gioco principali: *Arcade* e *Trophy*, dove correrete insieme ad altre tre vetture, *Time Trial* e il classico *Championship*. Inoltre, come annunciato su queste pagine qualche mesetto or sono, sono presenti una modalità *multiplayer* che permette a quattro giocatori di sfidarsi contemporaneamente (grazie a un doppio *split-screen*), un *editor* di tracciati, con generatore casuale per i più pigri, e una modalità di scuola guida. Ma i *game designer* di Eden non sono gli unici ad essersi dati da fare: **V-Rally 2** è un titolo di tutto rispetto anche sotto il profilo tecnico. L'*engine* 3D lavora sempre egregiamente e sono numerosi i tocchi di classe implementati in questo seguito: pilota e co-pilota che si muovono nell'abitacolo, fiammate che escono dai tubi di scarico, dischi dei freni che si surriscaldano e cambiano colore, spettatori che scappano ai bordi della pista all'arrivo delle macchine, carrozzerie dei bolidi che si sporcano e si deformano in seguito a incidenti... Forse l'unico elemento sottotono è rappresentato dal sonoro: il rombo dei mezzi manca di "bassi" e non è così cupo come sarebbe lecito aspettarsi e per quanto riguarda la colonna sonora, opera dei Sin... Beh, diciamo che dopo qualche partita i brani che qualche minuto vi erano sembrati orecchiabili, inizieranno a darvi sui nervi. D'altronde, essendo **V-Rally Championship Edition 2** una simulazione, abbassare a livello zero la musica contribuisce ad accrescere il livello di realismo del gioco...

...JUMP!

V-Rally Championship Edition 2 è un gran gioco. Eden Studios ha realizzato un titolo valido sotto ogni punto di vista e Infogrames ha completato l'opera acquisendo licenze a manetta e sponsorizzando addirittura il celeberrimo Rally di Corsica (per l'occasione ribattezzato *V-Rally Tour de Corse* e a cui **SPC** ha avuto la fortuna di assistere dal vivo). Tutto bene, quindi? Non proprio. Complici i ben noti limiti *hardware* di PlayStation e la necessità di vendere un numero sufficiente di copie tale da rientrare dai costi elevati di produzione, i programmatori francesi hanno preferito andare sul sicuro e si sono "limitati" a perfezionare il genere dei giochi di rally su PlayStation, senza produrre nulla d'innovativo. Il risultato, per carità, è eccellente, ma è altrettanto innegabile che l'impatto che **V-Rally 2** avrà nella storia dei videogiochi sarà senza dubbio inferiore a quello che hanno avuto veri classici dell'automobilismo videloudico, come i titoli citati nel corso della recensione. Molto bello, ma senza stupire. Il tipico gioco PlayStation di questi ultimi mesi...

Simone Crosignani

VOTO **90%**

I RIBALTAMENTI AVVENGONO CON PREOCCUPANTE FREQUENZA IN V-RALLY 2, QUINDI NON ESAGERATE CON IL GAS E PRESTATE ATTENZIONE ALLE INDICAZIONI DEL CO-PILOTA, DI CUI È PERSINO POSSIBILE SCEGLIERE IL SESSO.

LA MODALITÀ A QUATTRO GIOCATORI SU UN UNICO SCHERMO È SEMPRE BEN ACCETTA, A PATTO CHE ABBIATE UN TELEVISORE CON UN NUMERO ADEGUATO DI POLLICI...

REVIEW

CASTROL HONDA **SUPERBIKE RACING**

Tra le decine di *racing game* disponibili per PlayStation, mancava una simulazione del campionato Superbike. Gli appassionati di motociclismo possono comunque stare tranquilli: quando c'è una nuova licenza sportiva da acquisire, Electronic Arts difficilmente si fa battere sul tempo...

AI LIVELLI DI DIFFICOLTÀ PIÙ BASSI, ANCHE DOPO LE CADUTE PIÙ ROVINOSE, IL VOSTRO PILOTA NON SI PERDERÀ D'ANIMO E, CON FARE STOICO, RIMONTERÀ IN SELLA PER PROSEGUIRE LA GARA COME NULLA FOSSE ACCADUTO. PROBABILMENTE QUEST'OPZIONE FAREBBE MOLTO COMODO ANCHE AI VERI PILOTI SBK...

SEBBENE LA FASE DI CONTORNO SIA STATA UN PO' TRASCURATA STAVOLTA, COME DA TRADIZIONE EA LA SCHERMATA DELLE OPZIONI SI DIMOSTRA ASSAI COMPLETA.

Si ringrazia **BG Games** per il gioco.

Versione:	Americana
Casa:	Electronic Arts
Sviluppatore:	Interactive Entertainment
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Guida

DA ALCUNI ANNI A QUESTA PARTE, il mondo del motociclismo agonistico ha visto la nascita e la successiva affermazione di un nuovo tipo di campionato mondiale che, inizialmente partito un po' in sordina a causa della spietata concorrenza del ben più famoso mondiale riservato ai prototipi da Gran Premio (per intenderci quello dove corrono i vari Biaggi, Doohan e Rossi), è riuscito, lentamente ma inesorabilmente, a conquistarsi una sempre più grossa fetta di appassionati, probabilmente attratti dal fatto di poter finalmente vedere in pista mezzi assai simili a quelli normalmente acquistabili presso un qualsiasi concessionario. Nel campionato Superbike infatti, quelli che corrono in pista sono mezzi strettamente derivati da veicoli di serie ed è di conseguenza facilmente immaginabile l'esaltazione di un tifoso che assiste, in televisione o dal vivo, a duelli sul filo dei 300 km/h, con piloti a bordo di bolidi non molto diversi da quelli che ognuno di noi potrebbe avere in garage. Un altro fattore che ha determinato l'enorme successo nel mondiale Superbike anche qui in Italia è stato l'accesissimo tifo scatenato dall'esistenza, in tale campionato, di due schieramenti opposti di scuderie e, in un certo senso, di due "scuole di pensiero": da una parte abbiamo l'italiana Ducati (assoluta dominatrice, con il proprio mitico bicilindrico, di tutte le ultime edizioni), dall'altra il plotone delle quadricilindriche giapponesi (Honda, Kawasaki, Yamaha e Suzuki), ormai da anni impegnate in vani sforzi nel tentativo di contrastare la superiorità della rossa italiana. Purtroppo è proprio a tal proposito che il gioco che ci accingiamo ad analizzare mette in luce una prima grossa lacuna: come evidente già dal titolo stesso, all'interno di **Castrol Honda Superbike** potrete mettervi alla guida esclusivamente dell'omonima RC45 di Aaron Slight e Colin Edwards, avendo come avversarie solo altre moto identiche. I fan di Fogarty e della Ducati quindi si mettano subito il cuore in pace...

MESSA A PUNTO

Superato il consueto FMV introduttivo, sarete trasportati alla schermata delle opzioni, che, rispettando in pieno la tradizione Electronic Arts, anche questa volta si presenta assai ricca e completa. Il livello di difficoltà di gioco può essere calibrato fin nei minimi dettagli, grazie ad un utile menù che consente di regolare, a seconda delle preferenze e dell'abilità dell'utente, svariati parametri: durante le prime partite potrete dunque scegliere di farvi assistere dalla CPU nel dosaggio delle frenate e nell'impostazione delle curve, dopodiché, una volta acquisita una certa padronanza di guida, potrete cominciare ad attivare anche le opzioni che prevedono l'usura dei pneumatici durante la gara, la rilevazione dei danni della moto e così via. I comandi sono completamente riconfigurabili ed è consentito pure l'utilizzo della leva destra del *pad* analogico a mo' di acceleratore/freno, così da consentire accelerazioni e frenate parzializzate. Le modalità di gioco a disposizione sono quattro: oltre ai consueti *Practice*, *Single Race* e *Championship*, l'unica novità è costituita dalla cosiddetta *Trainer Session* nella quale, grazie all'aiuto

di un vero e proprio istruttore di guida che vi farà da apripista, potrete andare ad affrontare tutti i vari tracciati, imparandone di volta in volta le migliori traiettorie di percorrenza o i momenti giusti per eseguire le staccate.

LA GARA

Selezionando *Championship* si dà inizio alla modalità di gioco sicuramente più interessante: il campionato. Purtroppo, è proprio qui che cominciano a rendersi evidenti i grossi limiti del titolo, cui ho già accennato in precedenza. Non solo i piloti tra i quali potrete scegliere di immedesimarvi saranno esclusivamente i due campioni del team Castrol Honda, ma le altre moto che vi troverete come avversarie in pista non saranno altro che delle versioni "camuffate" delle altre squadre che realmente partecipano al campionato Superbike. Mi spiego: sullo schermo vedrete apparire, oltre al vostro mezzo, delle moto assolutamente identiche alla vostra per quanto riguarda il design poligonale, ma dotate di colorazioni che ricordano vagamente le livree originali di Ducati (colore rosso dominante), Kawasaki (verde), Suzuki (azzurro) e via dicendo. In pratica sarebbe come se, ad esempio in **Gran Turismo**, le varie macchine fossero state realizzate sfruttando un unico modello poligonale, ma ricoperto di volta in volta da *texture* differenti per rendere l'idea delle varie marche. Un altro elemento che lascia abbastanza perplessi è costituito dall'utilizzo, per quanto riguarda il design della RC45, del modello degli anni passati (facilmente distinguibile da quello nuovo per la presenza del doppio scarico sulla sinistra del mezzo, a differenza della nuova soluzione che prevede la disposizione di uno scarico per lato): il fatto singolare è che sulla copertina della confezione, nel manualetto d'istruzioni, e nel FMV introduttivo, il modello illustrato è proprio quello nuovo! Il campionato è articolato su 13 gare che si svolgono su altrettanti circuiti. Va detto che a differenza di quanto avviene nel vero mondiale Superbike, dove ogni gran premio si sviluppa su due diverse *manche*, qui ogni tappa si conclude nell'arco di una singola gara. Il fatto che nel gioco non vengano riportati i nomi originali delle varie piste rende evidente come con questo titolo, EA più che creare una vera e propria versione videoludica del campionato mondiale SBK, abbia voluto proporre una simulazione motociclistica che, pur potendo contare sui diritti d'immagine del team Castrol Honda, si occupasse di riprodurre solo a grandi linee e tutt'altro che fedelmente gli avvenimenti del mondo delle Superbike.

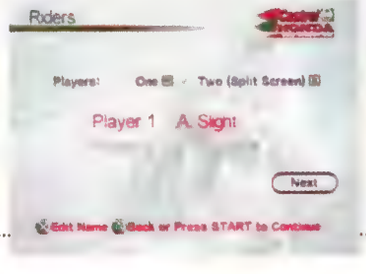
TRAGUARDO

Passando all'analisi del gioco in sé, il titolo evidenzia sicuramente diversi lati positivi sotto l'aspetto del *gameplay*. I controlli, in modalità analogica, rispondono sempre fedelmente ai comandi impartiti dall'utente e la notevole modulabilità del livello di difficoltà contribuisce a mantenere sempre appassionanti le sfide contro gli avversari elettronici. Il discorso cambia diametralmente per quanto riguarda il lato tecnico del titolo. La grafica è assai spartana e in ogni caso non all'altezza dello standard degli ultimi *racing game* commercializzati per PlayStation. I mezzi in pista sono realizzati mediante l'utilizzo di un numero assai limitato di poligoni, mentre gli sfondi rimangono sempre piuttosto spogli oltre che scarsamente definiti. A livello audio la situazione non migliora sicuramente: il rombo dei motori è reso mediante un pacato ronzio, assolutamente disarmante se paragonato all'indiavolato urlo a 15.000 rpm dei motori Honda originali; allo stesso tempo le musiche di accompagnamento si dimostrano decisamente anonime. In conclusione **Castrol Honda Superbike** si rivela un titolo piuttosto deludente, soprattutto perché ad una discreta giocabilità fa riscontro una realizzazione tecnica del tutto inadeguata, cui si unisce (caso più unico che raro per una produzione Electronic Arts) una scarsa fedeltà nella simulazione di tutto ciò che fa da contorno all'avvenimento vero e proprio. Curiosamente, in tempi recenti la stessa EA aveva svolto un buon lavoro nella pubblicazione di un gioco assai simile (**Superbike World Championship**) per PC e di conseguenza appare ancor più singolare il risultato poco brillante ottenuto con questo titolo PlayStation.

Igor Berzi

VOTO **74%**

LE NUMEROSE VISUALI DI GIOCO DISPONIBILI CONSENTONO DI PASSARE DAL CLASSICO CAMPO LUNGO (CON TELECAMERA VIRTUALE DIETRO LA MOTO) ALLA BEN PIÙ COINVOLGENTE SOGGETTIVA ATTRAVERSO IL CUPOLINO.



NONOSTANTE L'IMMANCABILE ABBASSAMENTO DEL *FRAME RATE*, LA MODALITÀ *SPLIT SCREEN* CONSENTE DI DARE VITA AD APPASSIONANTI SFIDE ALL'ULTIMA STACCATA CONTRO AVVERSARI UMANI.

REVIEW

TRIPLE PLAY **2000**

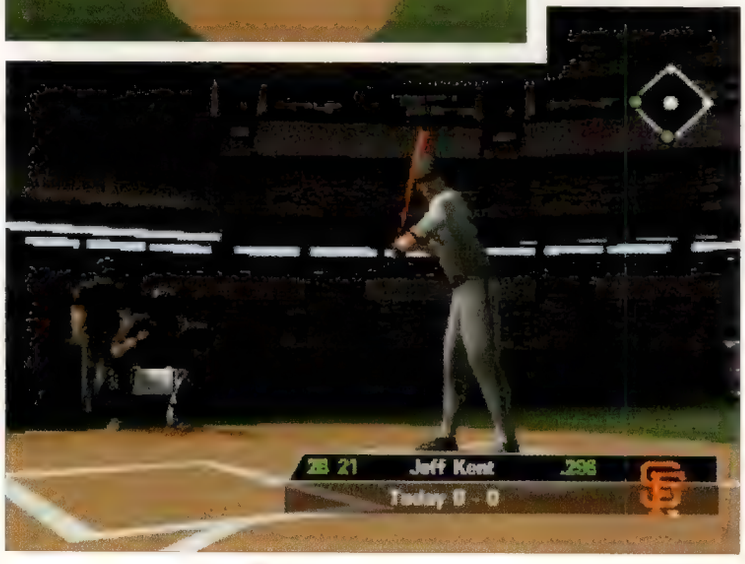
Il triplo gioco è una delle azioni più rare e spettacolari che si possano vedere su un campo da baseball. Provate quindi ad indovinare a quale sport è dedicato un gioco intitolato **Triple Play 2000**...

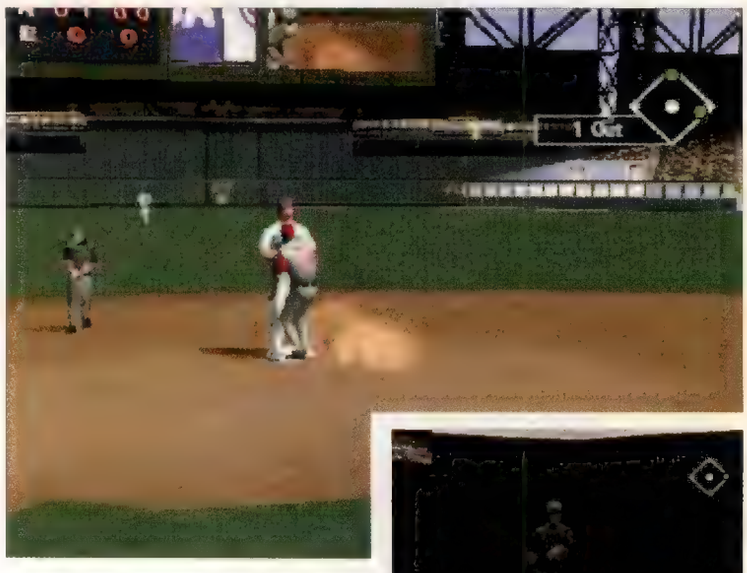
Versione:	Europea
Casa:	Electronic Arts
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Sportivo

ECCO UN BEL PRIMO PIANO DI UN GIOCATORE DEL BALTIMORE ORIOLES.

UNO DEI PROBLEMI CHE AFFLIGGE I giochi di baseball è che, a livello strutturale, sono tutti praticamente identici. Infatti mentre altre categorie sportive possono contare su titoli dotati di grandi differenze, discorso analogo non può essere fatto per quanto riguarda le produzioni dedicate a questa disciplina tipicamente americana. Anche a causa della semplicità delle regole del baseball, che non offrono molto spazio alla fantasia e all'inventiva dei programmatori, le *software house* nipponiche e statunitensi si sono uniformate a uno schema base senza cercare nuove vie per rappresentare questo sport (salvo rare eccezioni, come il recente **All Star Baseball 2000** di Acclaim per Nintendo 64). Appartiene a pieno diritto a questa categoria anche **Triple Play 2000** di Electronic Arts che, pur non mostrando nulla di nuovo a livello strutturale, può perlomeno contare su una discreta realizzazione tecnica. L'azione nel corso di una partita è quindi limitata alla semplice pressione di un tasto, nella fase d'attacco per battere la palla e in quella difensiva per lanciare; non è quindi possibile, per esempio, stabilire l'inclinazione della mazza, per cercare di alzare o tenere bassa la battuta, fatto che avrebbe incrementato non poco il livello di realismo. Globalmente positivo il giudizio per quanto riguarda le azioni che seguono una battuta valida, dato che, al contrario di quanto accade in molte altre produzioni del genere, i difensori si muovono con discreta velocità e, più in generale, rispondono con precisione alle sollecitazioni del pad. Buona anche la calibrazione del livello di difficoltà, con le squadre a disposizione che riproducono in maniera abbastanza fedele i valori e le potenzialità delle controparti reali. La principale pecca di **Triple Play 2000** è quindi l'eccessiva somiglianza con le altre produzioni del genere; se escludiamo infatti la realizzazione tecnica, di livello più che pregevole soprattutto per quanto riguarda alcune animazioni, è difficile trovare qualche sostanziale differenza rispetto ad altre simulazioni dedicate a questo sport. Chi ha già comprato un titolo del genere quindi, a meno che non sia un vero appassionato del baseball, può tranquillamente soprassedere e spendere i propri risparmi in altro modo, mentre se siete interessati a questo sport ma non avete ancora deciso verso quale produzione indirizzarvi, la qui presente simulazione di Electronic Arts può essere tranquillamente considerata una delle più validi alternative su PlayStation.

Marco Ravetto





PRIMA DI BATTERE DOVRETE SCEGLIERE SE CERCARE LA POTENZA, LA PRECISIONE OPPURE SE ESEGUIRE UN *BUNT*.

VOTO **79%**

IL SISTEMA DI BATTUTA, COSÌ COME LA VISUALE UTILIZZATA SIA NELLE FASI DI LANCIO CHE DI BATTUTA, NON SI DIFFERENZIA DA QUELLO DEI CLASSICI DEL GENERE.

In edicola

Best seller

LA RIVISTA PER CONOSCERE INTERNET E NAVIGARE

Gruppo Editoriale FUTURA
www.futura-ge.com

Internet PRATICO

Numero 1 • Anno 1 • Luglio/Agosto 1999 • Lire 8.000 € 4.13

IL TEMPO È DENARO!

Collegarsi a Internet spendendo meno

- Quattro chiacchiere in Rete
- MP3: la musica è su Internet
- Chi cerca trova... su Internet

25 cose da fare assolutamente su Internet

NEL CD-ROM

I migliori programmi per:

- NAVIGARE
- ASCOLTARE MUSICA
- LA POSTA ELETTRONICA
- RISPARMIARE SULLE BOLLETTE
- DISEGNARE
- DIVERTIRSI

tin.it
Internet finalmente

Per PC e Mac

Oltre 300 siti esclusivi selezionati per V

NOVITÀ DALLA RETE • COSA C'È NEL CD-ROM • I SEGRETI DELLA RICERCA • SHOPPING IN RETE • IL TEMPO È DENARO! • LA MUSICA IN RETE • 4 CHIACCHIERE IN RETE • FATELO E BASTA! • A SCUOLA DI INTERNET • OGGETTI DEL DESIDERIO • IL MEGLIO DELLA RETE • NET GAME • INTERVISTA • SEX ONLINE • NET LIST • INTERNET IN PILLOLE •

A SOLE 8.000 LIRE

Con CD-ROM

Novità dalla rete
TUTTO CIÒ CHE ACCADE SULLA RETE

Cosa c'è nel CD-ROM
I MIGLIORI PROGRAMMI PER LA RETE

I segreti della ricerca
I MOTORI DI RICERCA SPECIALIZZATI

Shopping in Rete
ACQUISTARE LIBRI ONLINE

Il tempo è denaro!
COLLEGARSI DI PIÙ E SPENDERE MENO

La musica in Rete
TUTTO SUI FILE MP3

4 chiacchiere in Rete
COME DIALOGARE SU INTERNET

Fatelo e basta!
25 COSE DA FARE ONLINE

A scuola di
BREVI LEZIONI DI INTERNET

Oggetti del desiderio
GADGET E GIOCATTOLI ELETTRONICI

Il meglio della Rete
ITINERARI SU INTERNET

Net Game
I MIGLIORI GIOCHI ONLINE

Intervista
GIANMARCO POZZECCO

Sex Online
PROVOCAZIONI DAL WEB

NetList
SITI ESCLUSIVI SELEZIONATI PER VOI

In pillole
COME COLLEGARSI A INTERNET

Glossario
IL GERGO DI INTERNET

GRANTURISMO (PLATINUM)

Realismo, cura nella realizzazione tecnica, numerose opzioni di gioco. Questi sono solo alcuni degli innumerevoli pregi di **Gran Turismo**, indiscusso titolo leader nel settore delle simulazioni automobilistiche, ora disponibile anche in versione *Platinum*.

Versione:	Europea
Casa:	SCEE
Sviluppatore:	Polyphony
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Guida

PER OTTENERE LE VARIE PATENTI BISOGNA AFFRONTARE UNA SERIE DI PROVE, PARTENDO DALLE PIÙ SEMPLICI PER ARRIVARE A VERE E PROPRIE MARATONE AUTOMOBILISTICHE.

E' DIFFICILE CREDERE CHE QUALCHE possessore di PlayStation, sia esso un fedele appassionato di simulazioni automobilistiche o semplicemente un giocatore interessato a gareggiare di tanto in tanto, sfidando un amico in corse mozzafiato a bordo di alcune tra le più scattanti e veloci auto sportive attualmente in circolazione, non abbia ancora nella propria collezione una copia di quel capolavoro di programmazione che risponde al nome di **GranTurismo**. Il titolo realizzato dalla gang di Yamauchi può essere infatti considerato la migliore produzione del genere attualmente in circolazione e, più in generale, una vera e propria *killer application* in grado, da sola, di incrementare non di poco le già esorbitanti vendite della console Sony. A questo punto viene da chiedersi quali siano i motivi che hanno decretato il successo di **GranTurismo** e in quali elementi questo titolo sia superiore alla pletora di simulazioni automobilistiche disponibili sul mercato. La risposta è abbastanza semplice, dato che **GranTurismo** è certamente la più ricca e accurata produzione del genere: oltre a poter contare su un sistema di controllo aderente alla realtà, che richiede un periodo di allenamento per essere "assorbito" al meglio, il titolo Polyphony ha come punti di forza la presenza di un numero veramente notevole di gare e di vetture. Per riuscire a progredire nel corso del gioco, e per guadagnare la possibilità di partecipare alle competizioni più avanzate è necessario sorpassare alcuni esami (per ottenere le patenti) che richiedono, soprattutto nelle fasi più avanzate, notevoli abilità di guida. Rispetto quindi ai titoli ispirati ai più celebri *coin-op*, **GranTurismo** punta principalmente sul realismo, senza però dimenticarsi di quei giocatori che amano correre in maniera spensierata, senza doversi allenare per ore e ore col solo fine di riuscire a tenere la macchina in strada. Chi appartiene a questa categoria potrà infatti divertirsi con l'opzione *Arcade*, senza fronzoli, ma i più opteranno senza dubbio per sessioni da maratona di fronte al televisore, per aggiudicarsi tutte le vetture presenti nel gioco: il totale delle macchine, una volta concluse in maniera positiva tutte le competizioni, è di circa 150 unità, con alcuni modelli come la Castrol Supra GT, la GTO LM Edition o la Subaru Impreza Rally Edition, semplicemente da infarto. Se a tutto questo aggiungiamo una realizzazione tecnica più che pregevole che, oltre a riprodurre in maniera fedele il rombo sprigionato dai diversi bolidi disponibili può contare anche su una grafica di assoluto livello, sia per quanto riguarda la cura dei fondali che la fluidità dello *scrolling* (e con i migliori replay mai visti nella storia dei videogiochi), direi che è facilmente comprensibile il motivo di tanto successo. Siete uno dei tre possessori di PlayStation che non hanno **GranTurismo**? Siete ancora in tempo per redimervi: comprate la versione *Platinum* e aspettate con fede l'uscita del secondo episodio.

Marco Ravetto

VOTO **93%**

132 pagine, esclusivamente di trucchi e soluzioni per giochi PlayStation

In tutte le edicole a sole 9.900 lire

Soluzione completa di Gex: Deep Cover Gecko, con tutti i segreti, le mappe e i codici

Elenco completo delle mosse di Marvel Super Heroes vs Street Fighter Ex Edition.

Tutte le strategie per dominare il mondo in Global Domination, Civilization II e Warzone 2100.

Soluzione completa (43 pagine!) passo-per-passo di Metal Gear Solid, con tutte le mappe del gioco

Codici per Action Replay

Trucchi di ogni genere nella rubrica SuperTrix

Guida totale a Ridge Racer Type 4, con tutti i segreti, le auto e i tracciati del capolavoro Namco

Guida a Rollcage, con mappe dei tracciati, scorciatoie, codici e password di ogni tipo

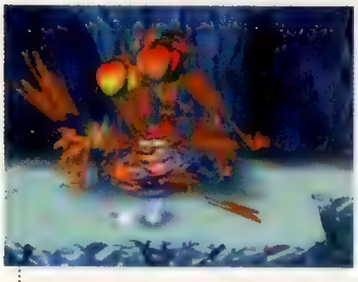
Rivista per PLAYSTATION PowerStation

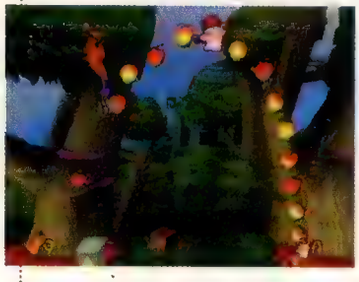
REVIEW

CRASH BANDICOOT 2 (PLATINUM)

Forse non è popolare quanto il baffuto idraulico di casa Nintendo, ma, ridendo e scherzando,
Crash è già stato protagonista di ben tre titoli su PlayStation, il secondo dei quali è ora disponibile anche in versione *Platinum*...

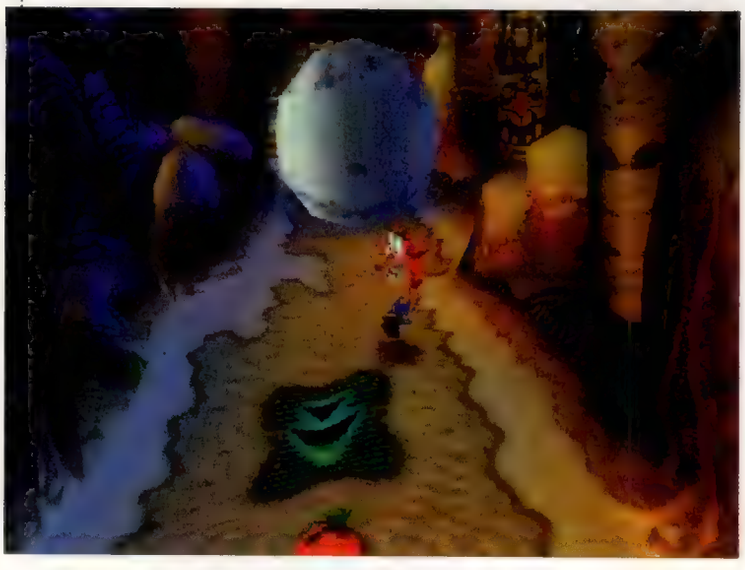
Versione:	Europea
Casa:	SCEE
Sviluppatore:	Naughty Dog
N°Giocatori:	1
Genere:	Platform





DISTRUGGERE CASSE E RACCOGLIERE MELE. ECCO DUE AZIONI CHE VI ACCOMPAGNERANNO LUNGO TUTTO IL GIOCO.

QUI CRASH DEVE SCAPPARE DA UN ENORME MASSO. QUESTA SCENA CI SEMBRA DI AVERLA GIÀ VISTA DA QUALCHE PARTE...



IL MALVAGIO DR CORTEX È TORNATO!
Questo scienziato pazzo sembra non aver nulla di meglio da fare nella vita che dare fastidio al povero Crash, il quale, immancabilmente, deve lasciare la propria terra per cercare di fermare gli assurdi piani architettati da questo dottore e riportare la pace sul suo pianeta. Anche nel secondo episodio della serie, di cui vi proponiamo qui l'edizione *Platinum*, il giocatore, vestendo i panni di quest'insolito marsupiale australiano, deve affrontare una serie di livelli che, nella classica tradizione dei *platform game* sono caratterizzati dalla presenza di numerose insidie, rappresentate in questo caso sia da strane e insolite creature che da ostacoli ambientali che possono essere superati solamente sfruttando al meglio le notevoli doti fisiche di Crash. Rispetto a quanto accadeva nel primo episodio della serie, Crash ha ora a propria disposizione un numero sensibilmente maggiore di frecce nel suo arco e, se in alcuni *stage* dovrà "semplicemente" far sfoggio di tutte le sue abilità per riuscire a sopravvivere, in altri potrà contare sull'appoggio di alcuni animali, come ad esempio un orso, che verrà utilizzato come mezzo di locomozione. Per incrementare le possibilità di successo nel gioco è poi fondamentale cercare di recuperare il maggior numero di mele possibile; il livello di difficoltà è infatti abbastanza elevato e uno dei modi per aumentare il numero di vite a disposizione è proprio quello, nella migliore tradizione del genere, di recuperare cento frutti. La struttura di gioco, tutto sommato abbastanza classica, è supportata da una realizzazione tecnica di indubbio valore; anche dopo un anno e mezzo (mese più, mese meno) dalla propria uscita originale, **Crash Bandicoot 2** non sfigura se confrontato con le produzioni più recenti, soprattutto per quanto riguarda le ambientazioni, varie e colorate. Di buona fattura anche le animazioni, curate nei minimi particolari, e l'accompagnamento sonoro, caratterizzato da musiche ed effetti che si adattano perfettamente a questo genere di gioco. Certo, se confrontato con l'ultimo episodio della serie, **Crash Bandicoot 2** mostra una minore varietà di situazioni e una realizzazione tecnica leggermente inferiore, ma l'acquisto di questo titolo rimane caldamente consigliato sia per l'effettiva qualità del gioco che per il prezzo, decisamente contenuto e abbordabile.

Marco Ravetto

VOTO **87%**

UN MARSUPIALE AUSTRALIANO CHE CAVALCA UN ORSO POLARE? ANCHE QUESTO PUÒ ACCADERE NEL PAZZO MONDO DI CRASH...

wwwisitateci.

Basta muovere un dito per entrare nel mondo del Gruppo Editoriale Futura. L'indirizzo **www.futura-ge.com** presenta tutte le pubblicazioni del gruppo: le riviste di informatica e di games, i libri e i software di Jackson Libri, le opere multimediali, le testate di fitness e benessere e la collana I Nuovi Delfini. E poi c'è Maxim, la rivista per l'uomo che, appena uscita, fa già tendenza: sul sito potete ammirare le sue stupende pin-up. E inoltre vi aspettano ricerche, anteprime e la possibilità di abbonarvi direttamente alle riviste che vi interessano. Muovete il dito. **www.futura-ge.com**

GRUPPO EDITORIALE FUTURA

Gruppo Editoriale Futura S.p.A. - Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (Milano)

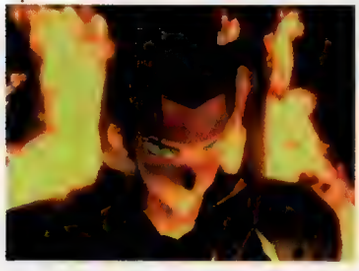
FINAL FANTASY VII (PLATINUM)

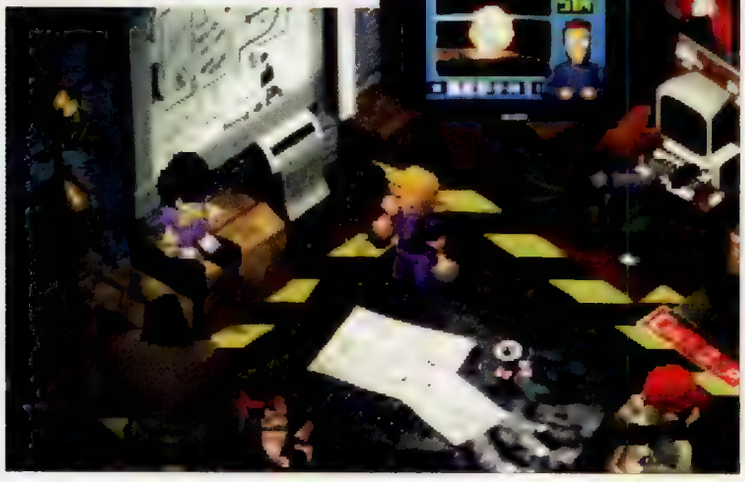
In attesa che la versione tradotta di **Final Fantasy VIII** sbarchi pure da noi qui in Europa, ecco che Sony ci fa una gradita sorpresa pubblicando nella propria collana *Platinum* il settimo capitolo della serie.

Versione:	Europea
Casa:	Squaresoft
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1
Genere:	Avventura/RPG

ALL'INIZIO L'USO CORRETTO DELLE VARIE MATERIA VI POTRÀ SEMBRARE PIUTTOSTO COMPLICATO, MA GIÀ DOPO POCHE ORE DI PRATICA VI TROVERETE AD EVOCARE SENZA PROBLEMI INCANTESIMI DI OGNI GENERE.

NONOSTANTE SIA PASSATO DIVERSO TEMPO DALLA SUA PRIMA PUBBLICAZIONE, GRAFICAMENTE FINAL FANTASY SI RIVELA ANCORA OGGI UNO SPETTACOLO PER GLI OCCHI.





A CIRCA DUE ANNI DALLA PRIMA pubblicazione appare assai difficile produrre nuovi commenti, senza rischiare di cadere nel monotono, su quello che si è dimostrata, secondo il parere unanime di tutto il mondo videoludico, una delle pietre miliari della storia dei *videogames*: **Final Fantasy VII**. Avvincente, esaltante, commovente: non c'è un aggettivo in grado più degli altri di rendere appieno l'idea delle emozioni che si possono provare avventurandosi nell'universo di **Final Fantasy**. Combattimenti epici condotti sempre su una linea di equilibrio tra la forza bruta e la magia, esplorazioni appassionanti tra luoghi quasi incantati e sospesi al di fuori dello spazio e del tempo e scenari futuristici che in diversi casi ricordano quelle suggestive ambientazioni post-nucleari assai ricorrenti nel mondo dei *manga* giapponesi, passaggi toccanti ed incredibilmente emozionanti, nonché storie sconvolgenti e caratterizzate da continui colpi di scena: considerare **FFVII** come un semplice videogioco è tremendamente riduttivo. Inserite il CD nella console e, in pochi attimi, vi ritroverete immersi in una vera e propria esperienza multimediale che vi permetterà di sperimentare emozioni e stati d'animo talmente coinvolgenti da non farvi rimpiangere nemmeno il più appassionante romanzo classico. Il sentimento che provano tutti coloro che portano a termine le avventure di Cloud, Tifa e compagni è in effetti assimilabile a quel languore misto di compiacimento e rimpianto che si sente nel cuore ogni volta che si leggono le ultime righe di un bel libro. La soddisfazione per avere trovato il "bandolo della matassa" della storia narrata e per avere ottenuto finalmente la possibilità di apprezzare l'opera *ex post* e nella sua totalità, viene controbilanciata da un leggero senso di smarrimento e di nostalgia, provocato dall'idea di non poter più avere a che fare con luoghi, situazioni e soprattutto personaggi con i quali si sono condivise intere settimane (a dire il vero, nel caso di **FFVII** potremmo tranquillamente parlare di mesi!). Ma bando alle ciance: questa è pur sempre una recensione e, mettendo da parte le pur meritatissime lodi, direi che è giunto il momento di procedere ad un'analisi un po' più tecnica del titolo, soprattutto alla luce dei quasi due anni trascorsi dalla data della sua pubblicazione. Come tutti credo sapranno, **FFVII** consiste in un riuscito mix tra un vero e proprio RPG ed il più classico degli *adventure game*: in pratica, nel gioco prenderete il controllo di alcuni personaggi (il numero dei membri del vostro team cambierà a seconda delle circostanze) che dovrete condurre nell'esplorazione di uno sterminato mondo digitale. Ovviamente i suddetti personaggi nel corso del gioco non solo si evolveranno, acquisendo nuove abilità e diventando sempre più potenti (al fine di poter contrastare nemici sempre più temibili), ma man mano riveleranno lati nascosti del proprio animo o particolari sconosciuti del proprio passato fornendo all'utente i tasselli di un *puzzle* che solo alla fine potrà essere risolto completamente. Va detto che molti passaggi dell'avventura si dimostrano abbastanza intuitivi (è quasi impossibile perdersi nel gioco senza sapere come procedere) ed il titolo risulta di conseguenza assai indicato anche per coloro che non avessero avuto precedenti esperienze con altri prodotti dello stesso genere. A questo punto direi che la vasta schiera dei neoutenti PlayStation (ovvero coloro che hanno comprato la console Sony solo negli ultimi tempi) non ha più scuse: gli unici giustificati dal non acquistare **FFVII**, ora che è disponibile in versione economica, sono solo quelli che ce l'hanno già...

Igor Berzi

VOTO **93%**

11ª Edizione

festAmbiente

Festival Internazionale di Ecologia e Solidarietà

Organizzato da Legambiente

Patrocinio del Consiglio d'Europa

Patrocinio della Commissione Europea

6-22 AGOSTO 1999

apertura ore 18,30

Parco Naturale della Maremma

Centro per l'Educazione Ambientale - Rispescia (Grosseto)

Area Espositiva

Mostre

Dibattiti

Concerti

Cinema

Terapie Naturali

Animazione per Bambini

Ristorante

Pizzeria

LEGAMBIENTE

Segreteria Organizzativa

Via B. Buozzi, 13 - GROSSETO

Tel. 0564 22130 - Fax 0564 414948

E-mail: festamb@gol.grosseto.it

www.gol.grosseto.it/legambiente

SuperTrix

a cura di Erik Pede

EVERYBODY'S GOLF

TUTTI I GIOCATORI E TUTTE LE BUCHE

Avete letto l'intervista ai programmatori del gioco a pagina 58? Bene, allora passiamo a qualche trucchetto... Rimuovete tutte le *memory card* dai relativi *slot*, fate partire il gioco e, dopo aver selezionato la voce "Yes" sulla schermata delle *memory card* premete contemporaneamente i tasti L1, L2, R1 e R2 sul secondo *joypad* e non lasciateli fino alla fine dell'esecuzione del trucco. Dopo qualche istante accederete alla schermata dei titoli e vedrete un breve lampeggio, in seguito al quale dovrete immediatamente inserire la sequenza ↑, ↑, ↓, ↑, ←, →, →, ←, ↑, ↑, ↓, ↑, ←, →, →, ←; occhio, perché la sequenza dovrà essere completata prima che il logo smetta di rimbalzare, sempre sul secondo *controller* e con tutti i tasti dorsali premuti. In caso di corretta esecuzione dovreste udire il suono prodotto dall'aria spostata dalla mazza durante un colpo, dopodiché sarete in grado di selezionare qualsiasi atleta e accedere a tutte le buche del gioco.

O.D.T.

INCREMENTO DELLE ABILITÀ

Inserite la pausa e premete in sequenza i tasti ●, ●, ▲, SEL, ←; un breve suono confermerà la corretta esecuzione del trucco e, premendo SEL, potrete notare un incremento nelle abilità del vostro personaggio, che potranno essere portate al massimo con successivi reinserimenti dello stesso codice.

ENERGIA DEI NEMICI DISABILITATA

Inserite nuovamente la pausa e premete in sequenza i pulsanti ▲, ■, ●, ▲, ●. Anche questa volta un rumore vi avvertirà del corretto inserimento del codice, che priverà i vostri avversari di tutta l'energia vitale e vi permetterà di liberarvene con un solo colpo.

ELIMINATOR

TRUCCHI ASSORTITI

Le seguenti *password* andranno semplicemente inserite al posto dei codici di identificazione e potranno essere abilitate anche contemporaneamente:

CLEVALAD: invincibilità
GUNCRAZY: armi primarie al massimo
MAXMEOUT: armi secondarie al massimo
WAKYLEVL: livello aggiuntivo
NEWWEELS: Cadillac rosa al posto della nave Mean Machine
WAITABIT: durata dei bonus per il tempo estesa a dieci minuti

V-2000

COMPLETAMENTO DEL LIVELLO

Per terminare il livello in corso tenete premuto il tasto R1 e spingete in sequenza ●, →, ▲, ●, R2, L1, ▲, →. Ricordate, inoltre, che l'inserimento del trucco non richiede l'attivazione della modalità di pausa del gioco, e che questo vale anche per i codici successivi.

CARGO

Tenete premuto il pulsante R1 e inserite la sequenza formata da ■, ✕, ●, ▲, R2, ▲, ←, →.

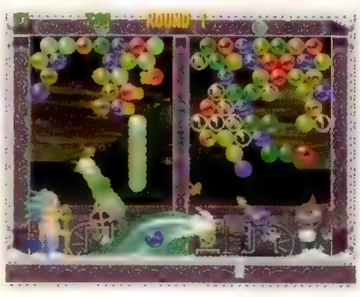
RIPARAZIONE DELLA NAVETTA

Spingete e mantenete premuto il solito R1 e usate la sequenza costituita da ←, ←, ●, ●, R2, →, ▲, L2 per riparare la vostra navetta e proseguire all'interno del livello in corso.

BUST-A-MOVE 4

LIVELLI AGGIUNTIVI

Sulla schermata dei titoli premete in sequenza ●, ←, →, ←, ● e, dopo aver udito un breve effetto sonoro, vedrete apparire una buffa faccina nell'angolo in basso a destra dello schermo. Ora potrete selezionare le modalità *Puzzle* e *Arcade* per affrontare una serie di livelli completamente nuovi.



STREET SK8ER

PERCORSI ALTERNATIVI
Completate la modalità *Street Tour* con ciascuno dei quattro personaggi standard per sbloccare i percorsi alternativi all'interno dei tracciati predefiniti.

GIOCARE COME SARAH
Completate due volte la modalità *Street Tour* utilizzando TJ.

GIOCARE COME MICK
Terminate per due volte... esatto, la modalità *Street Tour* scegliendo Jerry in entrambi i casi.

GIOCARE COME BONOBO
Se non potete proprio fare a meno di questa bizzarra scimmietta, completate la modalità *Street Tour* utilizzando Ginger per due volte.

GIOCARE COME SAHO
Selezionate Frankie e terminate nuovamente per due volte la modalità *Street Tour*.

SKATEBOARD AGGIUNTIVI
Completate la modalità *Street Tour* con ognuno dei quattro personaggi bonus per ottenere la bellezza di 20 nuovi skateboard (cinque per ciascuno degli atleti utilizzati).

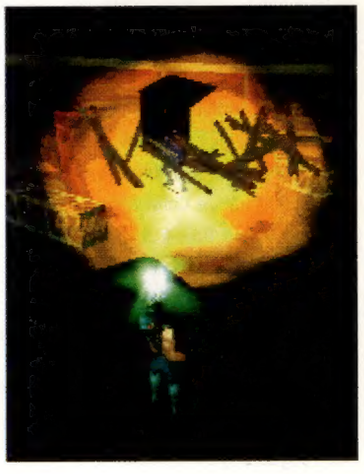
TRACCIATI SPECULARI
Terminate per due volte la sezione Street Tour con ciascuno dei personaggi aggiuntivi e, al momento di scegliere un tracciato, spingete semplicemente la croce direzionale verso l'alto o verso il basso per accedere alla versione speculare della pista evidenziata.

ONE

PASSWORD DI ACCESSO
Livello 2: DIYGIXRA
Livello 3: KCSVJTJB
Livello 4: RWLKLPBC
Livello 5: YQFZMLTC
Livello 6: FLZNOHLD

LIVELLO AGGIUNTIVO
Inserite la password 1MORELVL dopo aver terminato il gioco per ottenere un livello aggiuntivo inedito.

MODALITÀ CHEAT
Inserite la *password* HEYBUDDY per avere accesso al menu di *debug*, all'interno del quale potrete selezionare il livello e la sezione di partenza, la dotazione iniziale di armi ed eventualmente l'abilitazione dell'invincibilità.



GLOBAL DOMINATION

SELEZIONE DEL LIVELLO
Nel corso di una normale partita premete in sequenza i tasti ⊗, L1, L1, R1, R1, ⊗, L1 per far apparire la schermata di selezione del livello. A questo punto potrete utilizzare i pulsanti L2 e R2 per scorrere le missioni e sarete in grado di dare il via al livello prescelto con la semplice pressione del tasto △.

X-GAMES PRO BOARDERS

PASSWORD SPECIALI
Apertura di tutte le piste e della modalità *Circuit*:
●, ●, ●, ●, ●, ●.
Atleta aggiuntivo (Ollie B.):
●, ●, ●, ●, ●, ●.

WARGAMES

INVINCIBILITÀ
Inserite la seguente *password* per rendere invincibili i vostri mezzi, e ricordate che il codice è valido per tutte le missioni del gioco.
⊗, ■, ⊗
●, ■, ■
■, ●, ⊗

ALL STAR TENNIS

TESTE E PIEDI ENORMI
Mettete il gioco in pausa in qualunque momento della partita e tenete premuti contemporaneamente i tasti L1, L2, R1 e R2 per provocare un visibile lampeggio sulle teste e sui piedi dei giocatori, che aumenteranno di dimensioni all'uscita dalla modalità di pausa. Questo codice funziona in tutte le sezioni del gioco e, pur non avendo alcuna utilità pratica, sarà senz'altro comodo per dare un minimo di vita ai match più lunghi e noiosi.

Primo Piede

Primo Piede - Super PlayStation Console
Via XXV Aprile 39
20091 Bresso (MI)

Attenzione: la redazione di **SPC** non si assume alcuna responsabilità per il contenuto delle inserzioni presenti in questa pagina, né per la loro veridicità.

VENDO per Sony PlayStation versione PAL i seguenti giochi: **Die Hard Trilogy** (£20.000), **Tekken 2** e **Crash Bandicoot** (£25.000 l'uno), **Crash Bandicoot 2**, **Tomb Raider 2** e **Bushido Blade** (£30.000 l'uno), **Alundra** (£35.000), **Tomb Raider 3**, **Crash Bandicoot 3** e **Medievil** (£40.000 l'uno). I giochi sono tutti completi di istruzioni ed in ottime condizioni. Vendo inoltre Super Nintendo e Master System con svariati giochi a £200.000. I giochi (per SNES e MS) e le console sono privi di confezioni, ma completamente funzionanti.
Per informazioni telefonare allo 0828/302885 ore pasti e chiedere di Francesco.

VENDO per Sony PlayStation versione PAL i seguenti giochi: **TOCA Touring Car Championship**, **Steel Reign** e **G-Police** a £30.000 l'uno, e **Colin Mcrae Rally**, **Monaco Grand Prix R.S. 2** e **Wing Over 2** a £50.000 l'uno. Annuncio valido solo per la zona di Varese e provincia. Per informazioni telefonare dopo le 20 allo 0331/844131 e chiedere di Alessandro.

VENDO per Sony PlayStation in versione PAL i seguenti giochi: **Metal Gear Solid**, **NBA Live '98**, **Abe's Exoddus**, **Mortal Kombat IV**, **Crash Bandicoot 2** e **3**, **TOCA Touring Car 1**, **Ace Combat 2**, **Micro Machines V3**, **Tomb Raider 2**, **Moto Racer**, **Adidas Power Soccer** a £25.000 l'uno. In blocco a £250.000. Per informazioni telefonare ore serali allo 011/345197 e chiedere di Paolo.

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi: **Dark Messiah** (JAP a £50.000), **Metal Gear Solid** + demo di **Genso Suikoden 2** (JAP a £70.000), **Tenchu** (JAP a £60.000), **Bio Hazard 2** (JAP a £80.000), **The Note** (PAL a £40.000), **Bio Hazard** (JAP a £95.000), **T'ai Fu** (PAL a £70.000), tenuti in ottime condizioni (confezioni ed istruzioni originali incluse). Vendo anche accessori per la PlayStation : guanto (*the Glove* + cassetta dimostrativa + istruzioni + scatola) a £80.000, joypad standard a £25.000, due *memory card* a £20.000 l'una. Prezzi anche trattabili.
Per informazioni telefonare allo 085/4152013 dalle 15 in poi e chiedere di Croft.

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi: **Bloody Roar 2** (JAP, £40.000), **Medievil** (£25.000), **FIFA RTWC '98** (£30.000), **Alundra** (USA, £45.000), **Silent Hill** (USA, £35.000), **Future Cop: LAPD 2100** (£30.000), **Abe's Oddysee** (£25.000). Compro **Legacy of Kain: Soul Reaver** e **Monaco GP Racing Simulation**. Solo dalla provincia di Modena.
Per informazioni telefonare allo 0347/0431559 e chiedere di Alessandro.

VENDO per Sony PlayStation in versione PAL i seguenti giochi: **Nightmare Creatures**, **World Cup '98**, **Tekken 2** e **International Super Star Soccer** a £45.000 l'uno, **NBA Live '97** a £40.000, **Tomb Raider 3** a £75.000, **Resident Evil 2** a £80.000 e **Oddworld: Abe Exoddus** a £70.000. Richiesta massima serietà.
Per informazioni telefonare allo 0339/4815690 dalle 14 alle 21 e chiedere di Daniele.

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi: **Final Fantasy Tactics** (USA a £69.000), **Saga Frontier** (USA a £59.000), **Final Fantasy VII** (USA a £50.000), **Warcraft 2** (PAL a £39.000), **FIFA '97** (PAL a £29.000). Vendo inoltre Nintendo 64 PAL + cavo RF + **Zelda 64** (Pal) in occasione, 4 mesi di vita a £240.000 trattabili. Vendo numerose riviste di videogiochi in blocco e non a prezzi stracciati.
Per informazioni telefonare ore pasti allo 0184/689152 e chiedere di GianPaolo.

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi in versione PAL: **Metal Gear Solid** + guida (£60.000), **Crash Bandicoot 3** (£50.000). In blocco a £100.000. Tutto originale ed in perfette condizioni. Inoltre cerco urgentemente **Raiden Project**.
Per informazioni telefonare allo 0338/2027853 e chiedere di Luca.

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi in versione PAL: **Metal Gear Solid**, **Gran Turismo**, **Colin Mc Rae Rally**, **Formula 1 '97**, **Need For Speed 3**, **Moto Racer 2**, **Crash Bandicoot 1** & **2**, **Bomberman World**, **Devil Dice** e **FIFA '98**.
Per informazioni telefonare allo 050/24639 e chiedere di Paolo.

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi: **Metal Gear Solid** (USA a £70.000), **Ridge Racer Type 4** (JAP a £75.000), **The King of Fighters '97** (JAP a £65.000), **Broken Sword 2** (PAL a £55.000), **Vandal Hearts** (PAL a £35.000), oppure tutti in blocco a £270.000. I giochi sono praticamente nuovissimi, in perfetto stato e completi di manuali, garantisco massima serietà. Annuncio valido solo per la zona di Bologna, Modena e provincia.
Per informazioni telefonare allo 0339/4746482 e chiedere di Fabrizio.

VENDO per Sony Playstation i seguenti giochi: **WCW vs the World** a £10.000 + spese spedizione e **Ridge Racer Type 4** a £80.000 + spese spedizione. Vendo inoltre la periferica *Resident Evil Pad* a £50.000 trattabili + spese di spedizione. Sono disposto a scambiare **Ridge Racer Type 4** con **Z-Gundam** (USA o JAP). Cerco il gioco **Einhander** JAP a massimo £60.000.
Per informazioni telefonare dalle 20 alle 21 allo 0583/950593 e chiedere di Gabriele.

VENDO giochi ed accessori per PlayStation e Nintendo 64 esclusivamente originali da £20.000 a £50.000. Vendo inoltre stampante Canon bjc-210 a getto d'inchiostro con cartuccia a colori + programmi a £ 150.000.
Per informazioni telefonare allo 0368/7457653 e chiedere di Roberto.

VENDO/SCAMBIO per Sony PlayStation i seguenti giochi in versione PAL: **Actua Soccer 2** (£40.000), **Resident Evil** (£50.000), **ISS Pro** (£ 50.000) + una periferica *Playstik* a £ 20.000. oppure li scambio con **Tomb Raider 2**, **Resident Evil 2**, **Crash Bandicoot**. Spedizione a carico del ricevente.
Per informazioni telefonare allo 0338/2403814 e chiedere di Franco.

VENDO i seguenti giochi per Sony PlayStation in versione Pal: **ISS Pro** e **Total NBA '97** a £30.000 l'uno. **V-Rally** a £35.000. **MDK**, **F1 '97**, **FIFA '98** e **Bushido Blade** a £40.000 l'uno. A chi acquista due giochi regalo **Davis Cup Tennis**. Tutti i giochi sono originali ed in perfette condizioni.
Per informazioni telefonare allo 02/48021899 e chiedere di Luca.

VENDO per Sony Playstation i seguenti giochi: **Gran Turismo** (JAP a £35.000), **Medievil** (£45.000) e **Spyro the Dragon** (£50.000). Per Nintendo 64 vendo **Top Gear Rally** a £30.000, tutto come nuovo.
Per informazioni telefonare allo 0421/679364 ore pasti e chiedere di Luca.

VENDO per Sony Playstation i seguenti giochi in versione PAL: **Vigilante 8** e **Diablo** a £50.000 l'uno. **Tomb Raider 3** a £70.000. **GTA London 1969**, **Tomb Raider 2**, **Ace Combat 2** e **Bomberman World** (£40.000 l'uno); **FIFA '98 RTWC** a £30.000. **NHL Face Off '97** e **Die Hard Trilogy** a £25.000 l'uno. Vendo inoltre sempre in versione PAL **Rogue Squadron** e **Castlevania 64** per N64 a £80.000 ciascuno.
Per informazioni telefonare allo 0522/658383 e chiedere di Graziano o di Max.

JAPANESE & AMERICAN IMPORT

Computer *Land* CLD Distribuzione

1° CLD ANNIVERSARIO — FRANCHISING — 1° CLD ANNIVERSARIO

CASSANO MAGNAGO (VA) Via IV Novembre, 66 Tel. 0331 281343 Fax 0331 204074
VARESE Via Magenta, 14 E-mail: cland@working.it Tel. 0332 831517
NUOVA APERTURA :TREVISO Via Monte Grappa, 28 Tel. 0422 230161 Fax 0422 269947

www.consoleland.it

IL PIÙ GRANDE ASSORTIMENTO DI

VIDEOGIOCHI

PlayStation
NEOGEO POCKET COLOR
NINTENDO64
WonderSwan
GAME BOY COLOR
PC CD
Dreamcast
N64

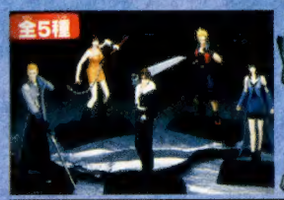
ANCHE DA COLLEZIONE :

PC Engine
SEGA SATURN
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
3DO
SEGA
JAGUAR
NEO·GEO
SEGA GAME GEAR
PC-FX

GIOCHI HENTAI PCCD

VM18

ACTION FIGURE



PORTACHIAVI

ACTION FIGURE DI TUTTI I MANGA E VIDEOGAMES
SNODABILI E MULTI-ACCESSORIATI
FINAL FANTASY VIII, TEKKEN 3, QUAKE, RESIDENT EVIL...

DISTRIBUTORI UFFICIALI
JAST USA (J-LIST)

CARTONI ANIMATI, T-SHIRT, GADGETS...

VENDITA AL PUBBLICO E
RIVENDITORE
FANTASTICHE CONVENZIONI
PER CD POINT

DISPONIBILI CONTRATTI
FRANCHISING

ARRIVI NOVITA' GIORNALIERI DA GIAPPONE E USA

VENDITA PER CORRISPONDENZA

MET

SALDI ESTIVI

GAME HUNTER L. 59.000

finalmente diponibile l'ultima evoluzione di action replay aggiornata con i trucchi dei giochi più recenti.
FUNZIONA ANCHE DA MODIFICA UNIVERSALE!!

TWIN SHOCK L. 30.000

disponibile in 10 colori
meccanica brevettata a doppia vibrazione.

DUAL SHOCK SONY L. 40.000

prezzo bomba per un prodotto bomba!

VENDITA DVD VIDEO

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA CONSEGNA 24/48 h

SUPER PROMOZIONE!!!

LIBERO GRANDE

+

ACTION REPLAY GAME ENHANCER

+

?

GIOCO EURO A SCELTA

= **L. 180.000**

ORARI: 9.30-12.30 15.00-19.30 (LUNEDI MATTINA CHIUSO)
VENDITA PER CORRISPONDENZA
ACCETTIAMO PAGAMENTI CON CARTA DI CREDITO SULLE SPEDIZIONI
SERVIZIO ASSISTENZA ON-LINE
CASH & CARRY PER RIVENDITORI
MODIFICHE E RIPARAZIONI IN SEDE
TEL.02/54101044 (5 LINEE R.A.)
FAX.02/54101076

MICROMEDIA
MICROMEDIA s.n.c.
VIALE MONTENERO 12
20135 MILANO ITALY

TUTTI I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI.